# DibujArte

LA REVISTA DEL DIBUJANTE

#39
$14.00
2.50

DIBUJA LOS DETALLES DE LA
## ESPALDA

MITOS Y REALIDADES
SOBRE EL DIBUJO
## MANGA

CONOCE MÁS DE
## MATT GROENING

REVISIÓN DE PORTAFOLIOS CON MÁS PÁGINAS

# Talleres en Comicmanía 2005

## 18, 19 y 20 de marzo

Para satisfacer tu inquietud por aprender los secretos del Dibujo, Grupo Editoposter y el equipo creativo de Dibujarte, han preparado los siguientes talleres que se llevarán a cabo en Comicmanía 2005, los días 18, 19 y 20 de marzo:

**1. TALLER DE DIBUJO**

- Anatomía
- Perspectiva
- Movimiento
- Luz y Sombra

18 y 19 de marzo
10 horas de duración
De 11:00 a 14: 00 hrs.
y de 15:00 a 17:00 hrs.

**2. TALLER DE TÉCNICAS**

- Gouache
- Acuarelas
- Entintado
- Técnicas Digitales

19 y 20 de marzo
10 horas de duración
De 11:00 a 14: 00 hrs.
y de 15:00 a 17:00 hrs.

**Costo por Taller: $250.00**

CÓMO APARTAR TU LUGAR EN LOS TALLERES
1.Realiza tu pago de $250.00 en cualquier sucursal HSBC, a la cuenta 6129378213, a nombre de Juan Antonio Flores Valdovinos.

2. Entra a nuestra página de Internett www.editoposter.com/comicmania/talleres y llena la hoja de registro con todos tus datos: Nombre, Edad, Estilo de Dibujo, E mail, Teléfono y Dirección, Taller Elegido, Fecha de Depósito y el Número Consecutivo*.

*NÚMERO CONSECUTIVO
Es un número que el banco te otorga después de haber realizado tu pago y éste aparece en tu comprobante de pago.

Es de vital importancia que lo incluyas en tu hoja de registro con todos tus datos para asegurar así tu lugar en el taller que escogiste.

En menos de 10 días hábiles recibirás por E mail un Número Único de Registro. Es importante que llegues con él y una identificación para poder tener acceso al evento.

**Cupo limitado a 200 personas**
**Apresúrate a inscribirte, ¡no te quedes fuera!**

Para mayor información, visita
www.editoposter.com

JUAN ANTONIO FLORES V.
Director General

CARLOS CARBAJAL CUEVAS
Director de Dibujarte

MARTHA GARCÍA DE LA ROSA
Jefa de Diseño

VICTOR MANUEL ALATORRE
C.Diseño de Interiores

JUAN CARLOS HERNÁNDEZ
Director aArtístico

ESCORZA
Clases de Dibujo

LAURA MICHEL
Colaboradora

TOZANI
Portada

DELFINA FUENTES Arcaraz
Correctora de Estilo



COPYRIGHTS UTILIZADOS EN DIBUJARTE # 39 Todas las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrights y marcas registradas de sus respectivas compañías. Son utilizados con fines informativos, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.



DIBUJARTE No. 39 es publicada por EDITOPOSTER,S.A. Salvador Díaz Mirón 156 México, D.F. C.P. 06400 Tel. 5541-0006 Director responsable JUAN A. FLORES V. Pre-prensa digital: Servicios Fototipográficos, S.A. Tel. 5544-7340. Impresión: Corp. Ind. Gráfica, S.A. de C.V. Fernando Soler # 51 Fracc. Ma. Candelaria, Hutizilac, Mor. Distr. D.F. y zona conurbada UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO, A.C. Guerrero 50 México, D.F. por medio del Exp. EVERARDO FLORES S. Serapio Rendón 87 México, D.F. Distr. Foráneo CODIPLYRSA de C.V. Serapio Rendón 87 México, D.F. RESERVA DE TITULO I.N.D.A. 04-2000-101009100400-102. Cert. de licitud de título ante SEGOB Exp. 1/432"00"/15273 No. 11742 19/Otc/2000 Cert. de licitud de contenido ante SEGOB Exp. 1/432"01"/15273 No. 8440 18/Dic/2001.

IMPRESA EN MEXICO

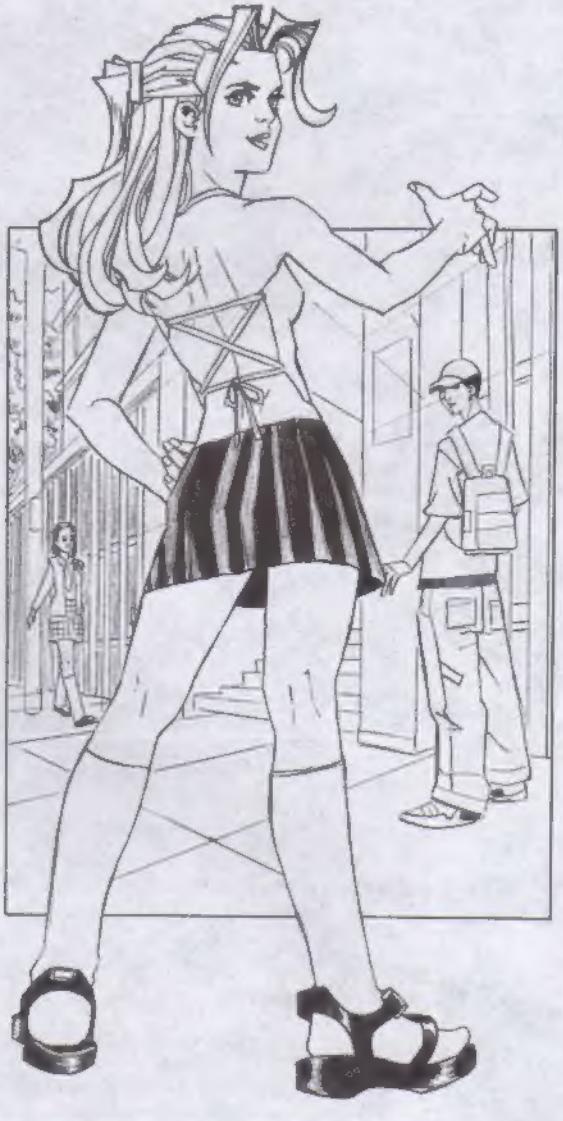

Copyright © 2000


Noviembre 2004

Publicidad comercializada por:
**TANQUE/GMV Tel. 5211-2614**
**publicidad@tanquegroup.com**

# La Espalda

Por lo general en el dibujo de la historieta o la ilustración, la figura humana es vista de frente, la espalda es utilizada ocasionalmente para dar variedad o como recurso usado por necesidad o simplemente por el gusto del dibujante, por eso la importancia de estudiar el dibujo de la espalda.



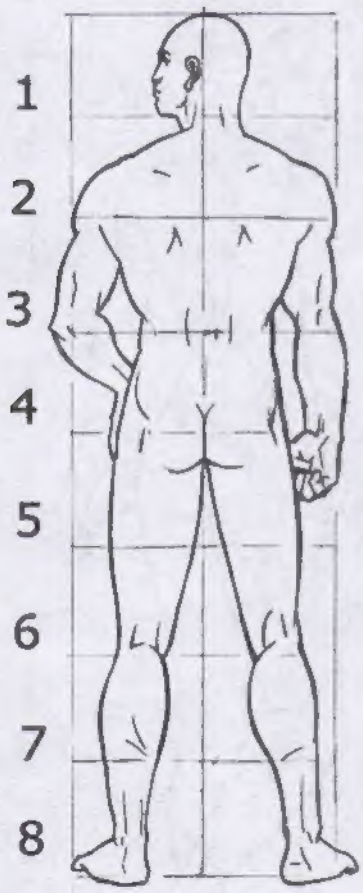
En ocasiones uno como dibujante, está mal acostumbrado a dibujar la figura siempre de frente, a veces de perfil y en el menor de los casos, de espalda, nos resulta más fácil dibujar un rostro, un pecho y músculos abdominales que, por ejemplo, un trapecio, los músculos dorsales y lumbares.

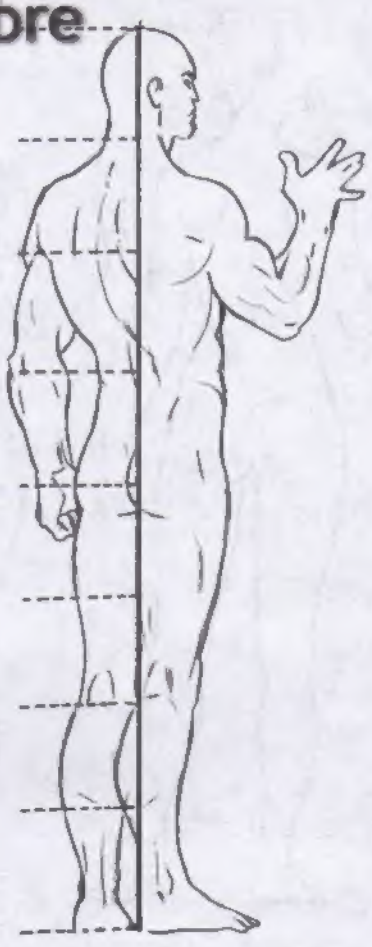
Es por eso que en esta clase dedicaremos la atención al estudio del dibujo de la espalda para ver qué tan atractivo resulta y si está bien realizado.

**FE DE ERRATAS DIBUJARTE 39**

Recordarán que en nuestro número anterior (Dibujarte 38),aparece en contraportada un anuncio de la TNT-8 con un pequeño texto alusivo al CD que Conexión Manga obsequia en su edición 100 con música de Pump it Up; bueno, debemos aclarar un punto importante: la música pertenece a la discografía del grupo Banya y no al popular juego de Pump it Up.

# La Espalda en el Hombre





Para elaborar a una persona de espaldas proporcionada, la dividimos en ocho partes iguales (**Fig. 1**), cada parte mide lo mismo que la altura de la cabeza, te darás cuenta de que los codos checan con la tercera cabeza, las manos comienzan en la cuarta cabeza, etc. Pon atención en los demás puntos donde coinciden el cuerpo y alguna de las ocho líneas que corresponden al cuerpo humano real.

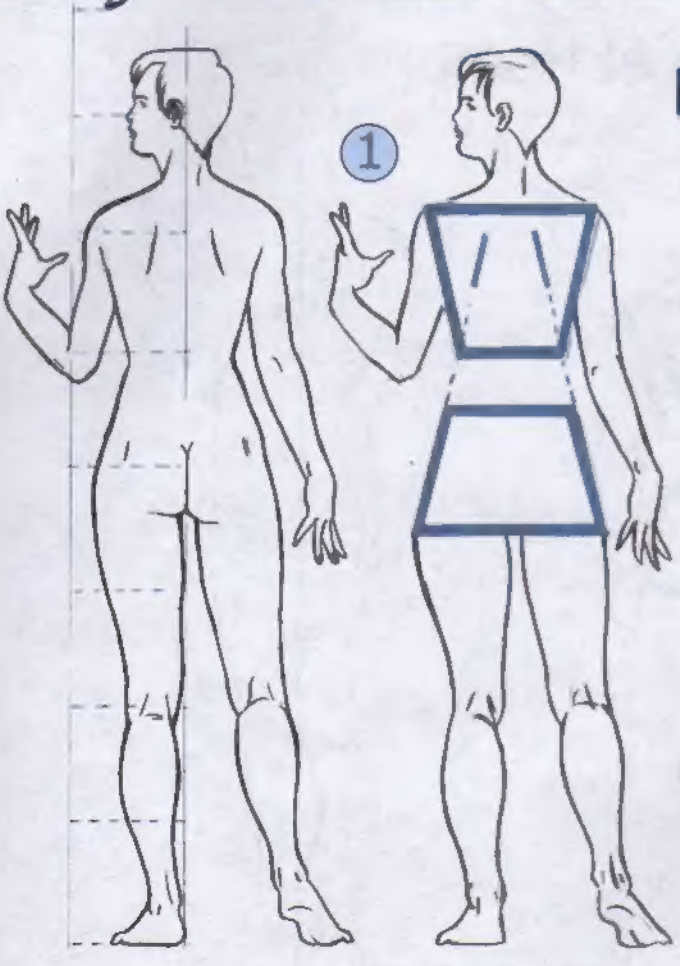
En la figura **2** simplificamos el cuerpo de espaldas en dos cajas para entenderlo con mayor sencillez, observa que la caja de la espalda es la que ocupa más volumen y que entre ambas cajas se encuentran los oblicuos (comúnmente llamados 'llantas').

Dividir el cuerpo en ocho partes también nos será útil para dibujar la espalda en tres cuartos.

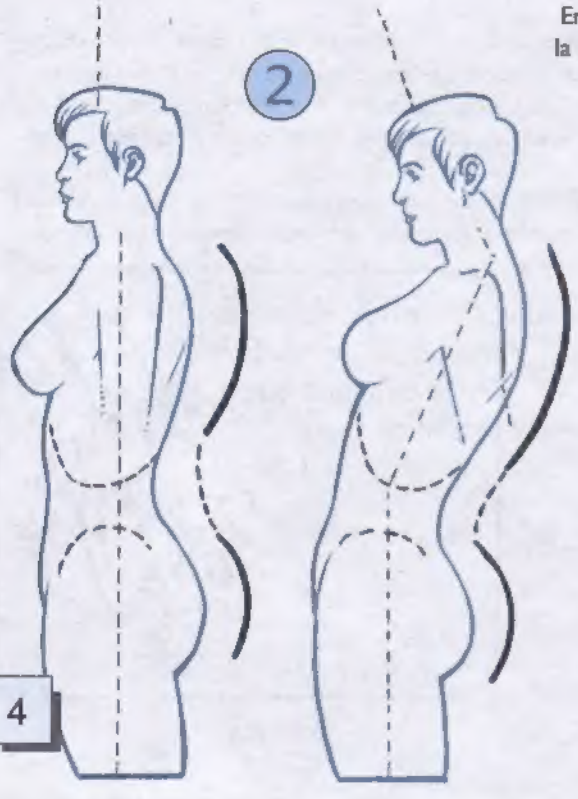
Pon atención en la espalda de perfil y la columna que ésta describe.

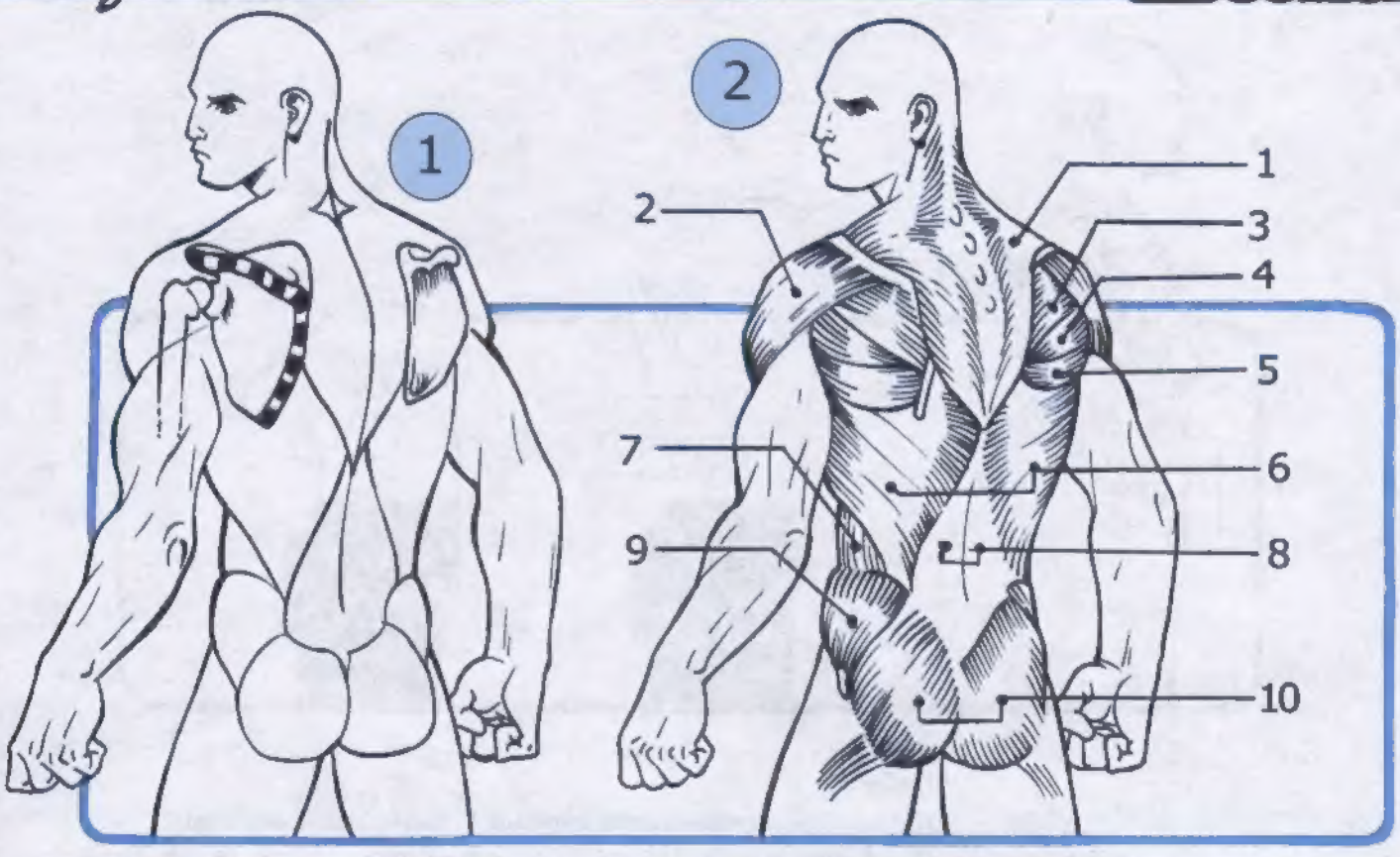
# La Espalda en la Mujer

La espalda en la mujer guarda las mismas proporciones que las del hombre, con la diferencia de que es más estrecha y más pequeña, como lo puedes ver en la figura 1, además las líneas de los omóplatos siguen el curso de la cadera.



En la **figura 2** podemos observar el perfil de la espalda de la mujer y un ejemplo sencillo del movimiento de la columna.

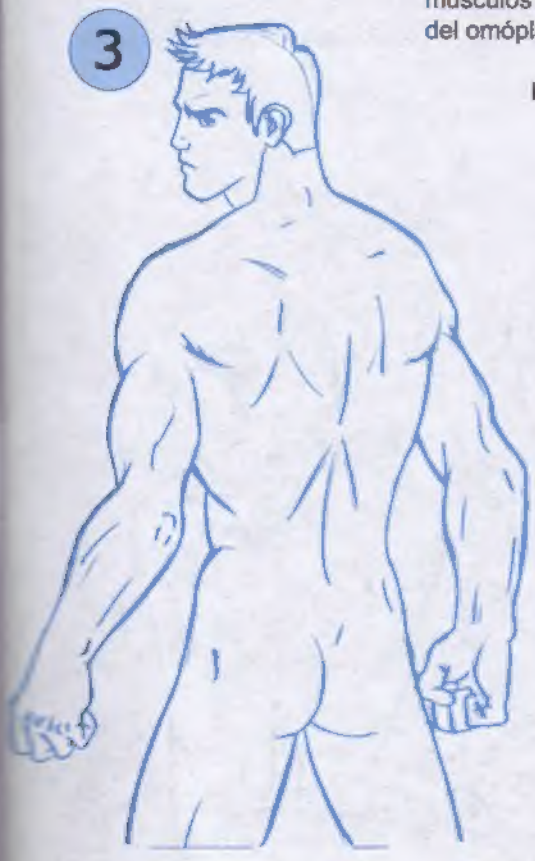





Uno de los aspectos más notables en la espalda es el omóplato. En la **figura 1** podemos ver los músculos de la espalda de manera simplificada, la línea que está punteada es la de la parte del omóplato que más se nota al ver la espalda.

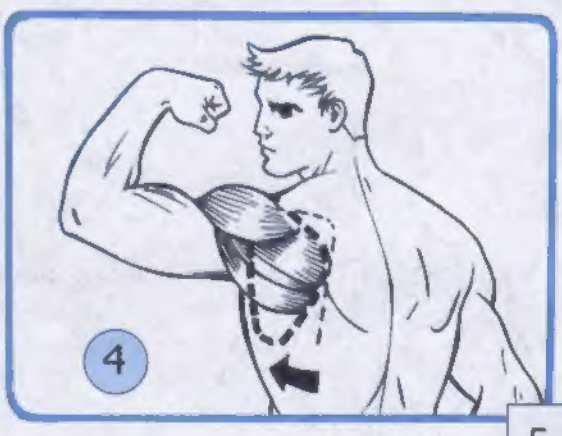
**En la figura 2 observamos los principales músculos de la espalda:**

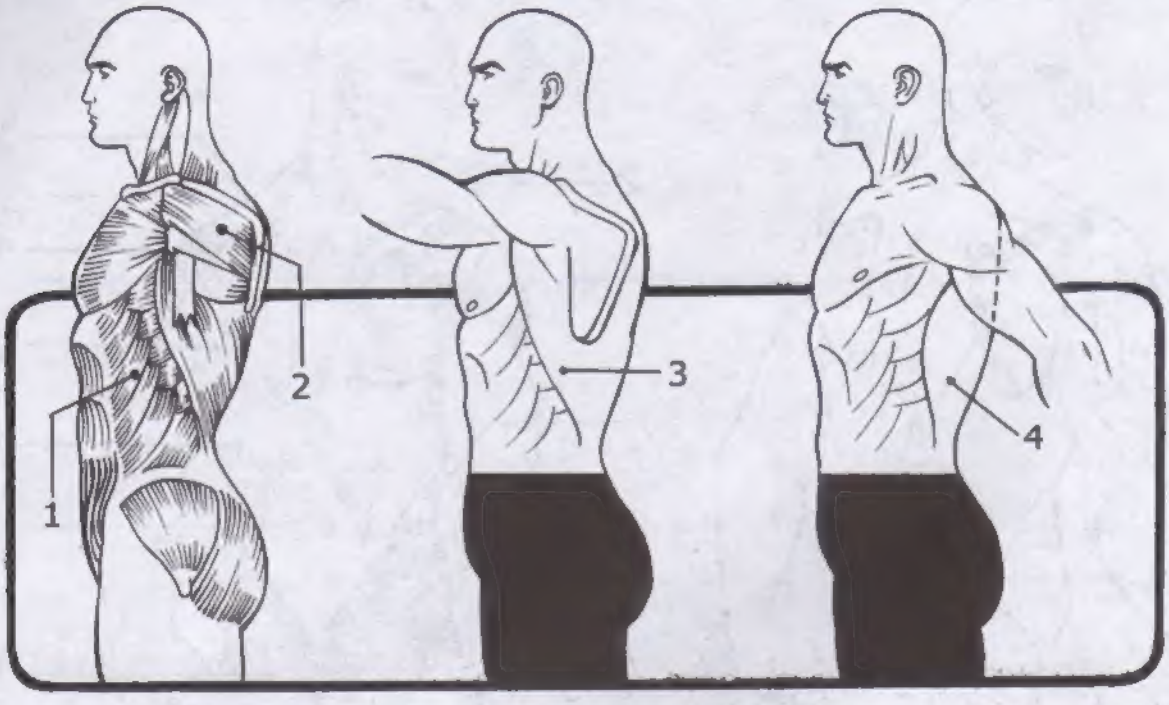
1. Trapecio
2. Deltoides
3. Infraespinoso
4. Redondo menor
5. Redondo mayor
6. Dorsal
7. Oblicuo
8. Lumbares
9. Glúteo medio
10. Glúteo mayor




En la **figura 3** vemos las líneas que se generan en la espalda por los músculos y el hueso del omóplato, es importante comparar esta líneas con las de los músculos de la **figura 2.**

Observa el movimiento del omóplato y los músculos al levantar el brazo en la **figura 4.**



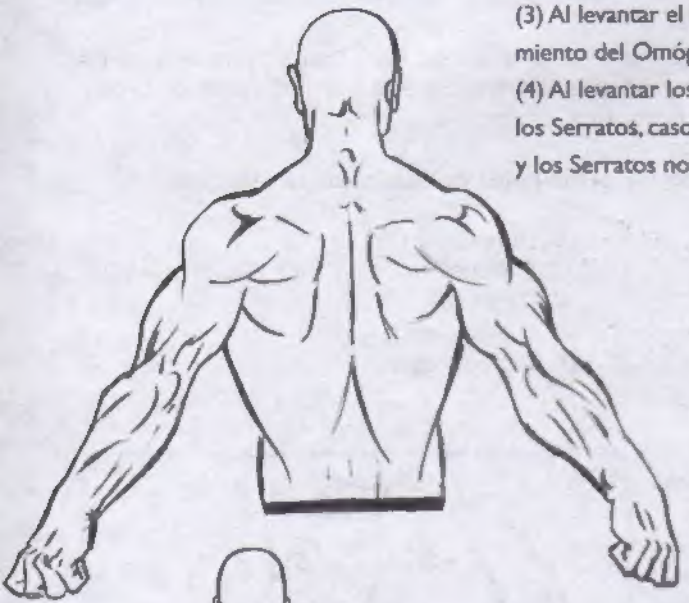


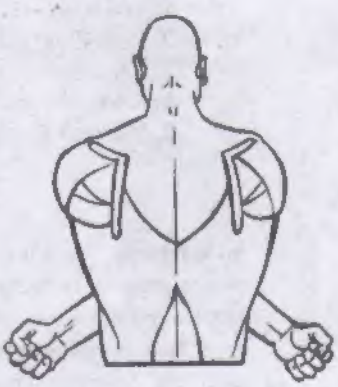

(1) Serrato.

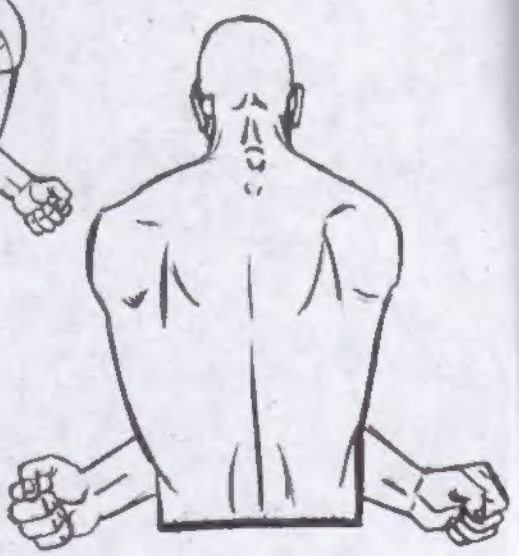
(2) El músculo Infraespinoso está conectado al Húmero (hueso del brazo).

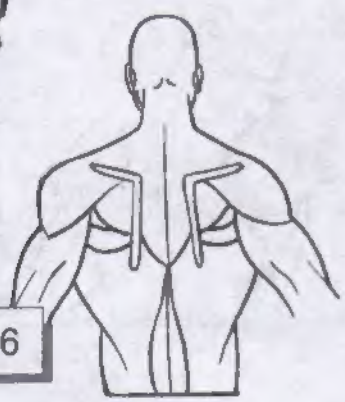
(3) Al levantar el brazo, el músculo Dorsal cubre al músculo Serrato, también mira el movimiento del Omóplato.

(4) Al levantar los brazos hacia atrás, el músculo Trapecio se contrae y se hacen más visibles los Serratos, caso contrario al echar los brazos hacia delante, donde el Trapecio se expande y los Serratos no son claramente visibles.



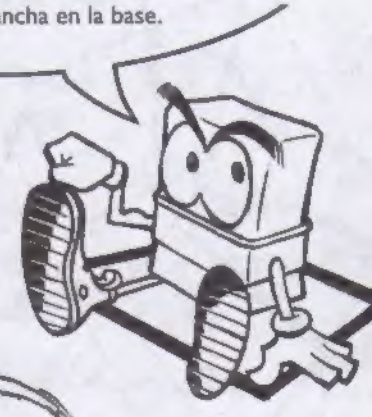




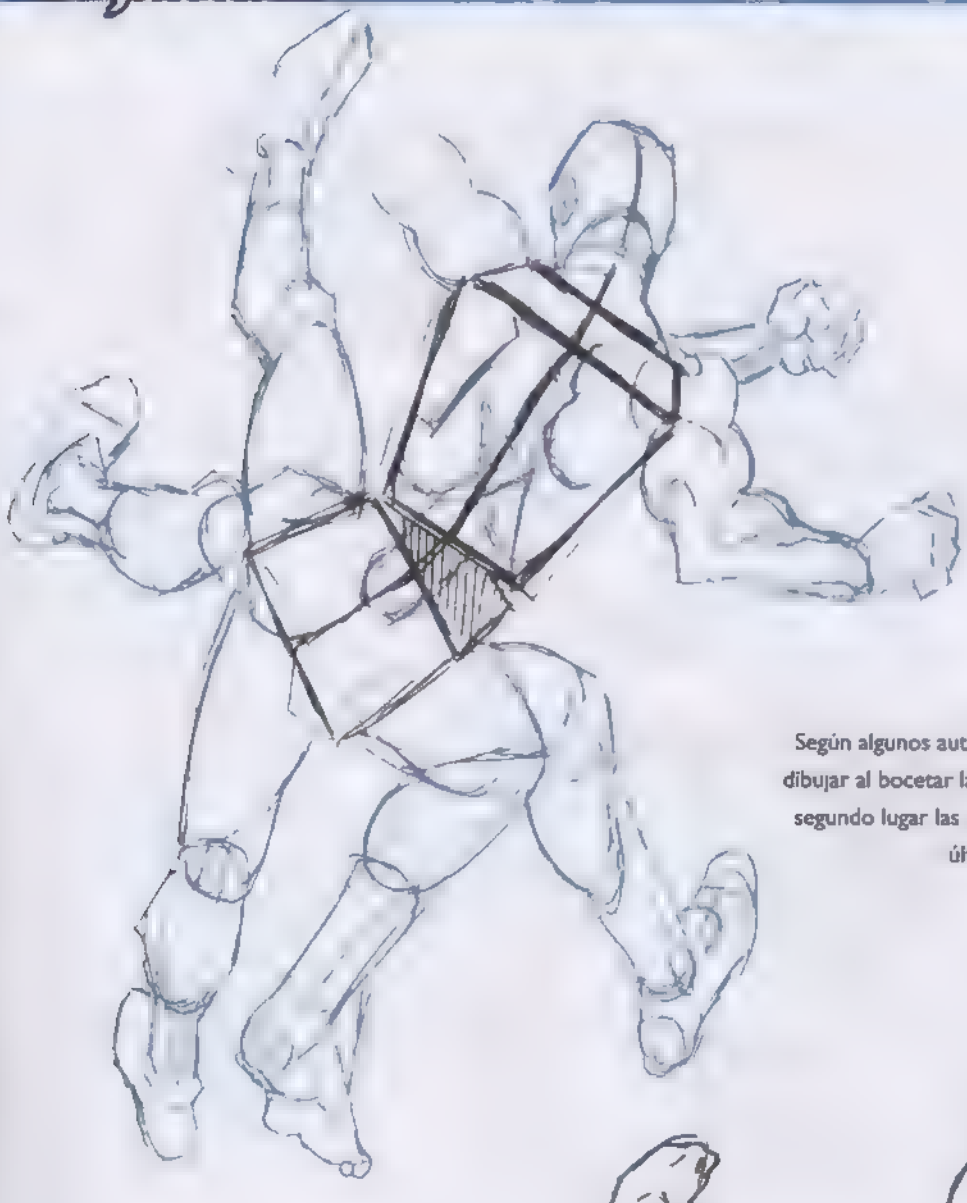


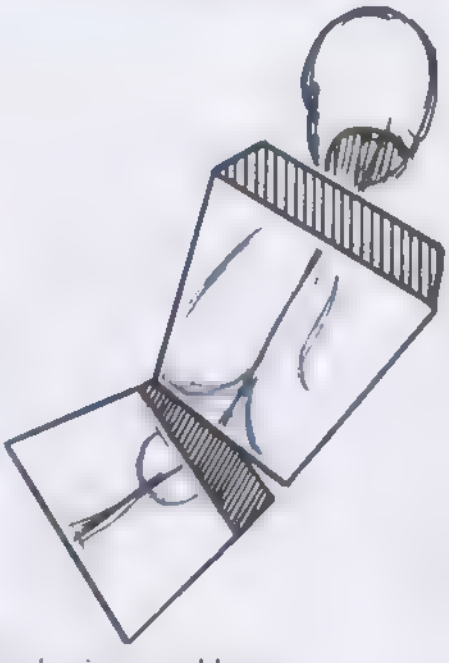
Esto lo puedes notar con mas facilidad en las figuras de la espalda simplificada, las cuales sientan las bases de los omóplatos y de los músculos.

El método más simple y práctico para estudiar la espalda en cuanto a su estructura general y movimiento es el uso de cajas, esto porque en realidad el cuerpo funciona como un par de cajas que se mueven una con respecto a la otra, ayudadas por la columna vertebral; las cajas nos servirán como base para dibujar el tronco que tanto en la mujer como en el hombre tienen una forma trapezoidal, sólo que en la mujer la cintura es más estrecha, la caja superior es más chica y la caja inferior es más ancha en la base.

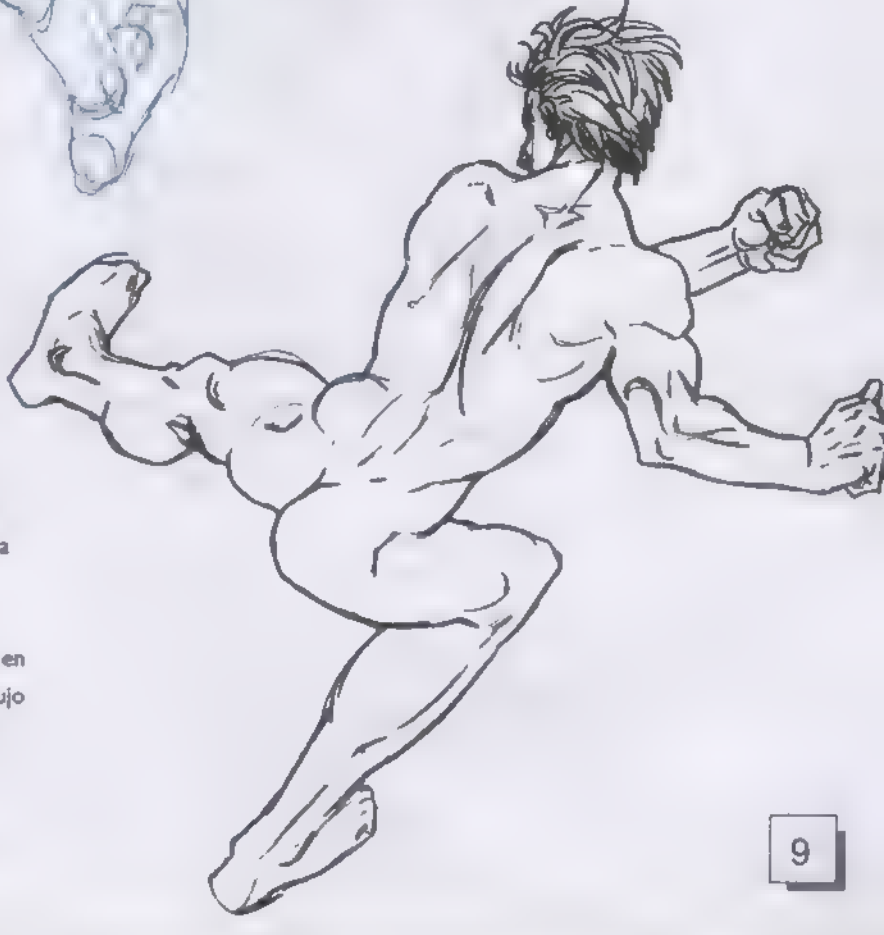


En estos bocetos y los de la página anterior, observa atentamente el uso de las cajas y cómo el trazo marcado de la columna divide por la mitad las cajas. Checa también la redondez de la cabeza.





Según algunos autores, lo primero que debemos dibujar al bocetar la figura humana es el tronco, en segundo lugar las piernas, luego los brazos y por último la cabeza.



Así hemos procedido en este caso, a partir de las cajas hemos bocetado el tronco como se observa en la figura "B", también se han marcado los Omóplatos.

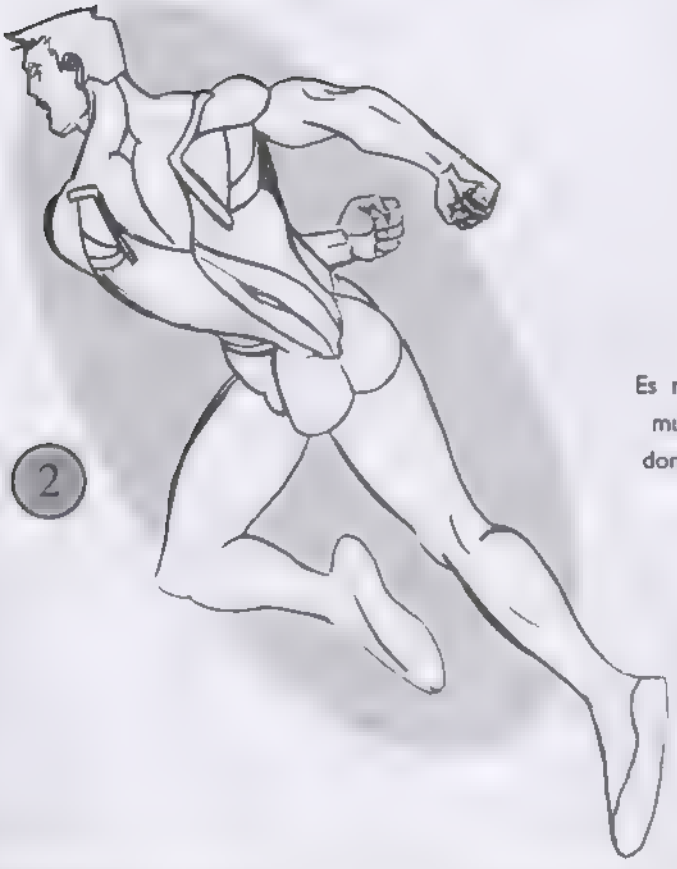
Para esta figura se han propuesto dos pares de piernas en el boceto y se marcaron las líneas principales. En el dibujo acabado puedes distinguir los músculos, como ejercicio trata de nombrarlos.

Otras formas de la espalda que es necesario observar, son las torsiones hacia delante y hacia atrás, quizás la forma más fácil de entenderlas sea por medio de las cajas, como en la **figura "A"**. Observa también la línea curva de la espalda a medida de que nos agachamos.

A

1

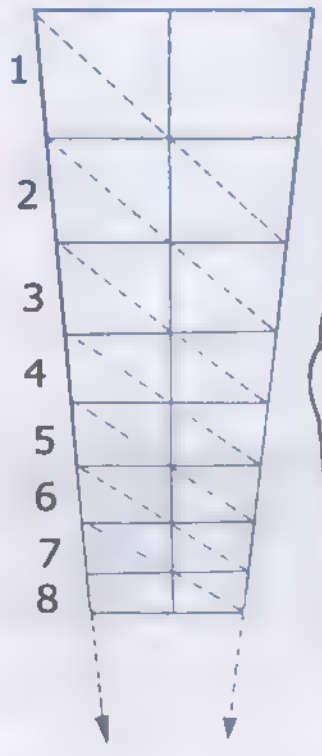
Practica lo antes visto usando cajas como en la **figura 1,** que tiene una caja con una dirección y la otra en sentido contrario, formando una "s" en la columna después, colócale músculos de manera simplificada (**figura 2**) . Finalmente, conserva las líneas que más se marcan en la espalda como los Omóplatos y en los Dorsales (**figura 3**).

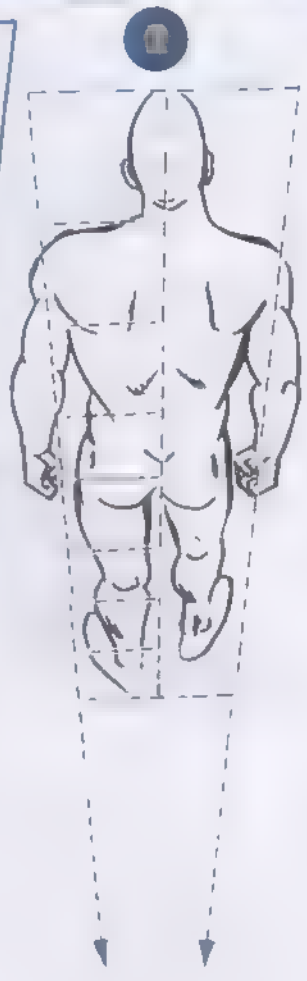


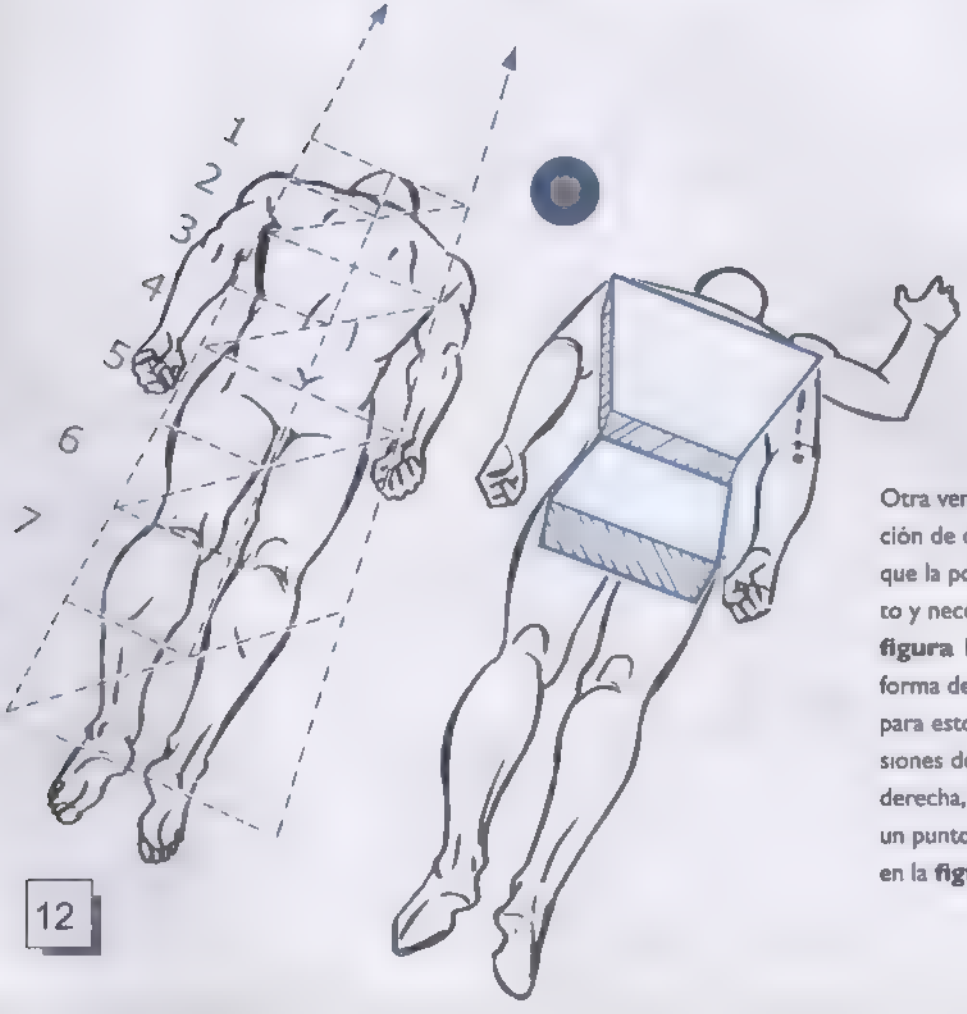
2

Es recomendable hacer este ejercicio muchas veces para tener un mejor dominio del uso de las cajas y de los músculos de la espalda.

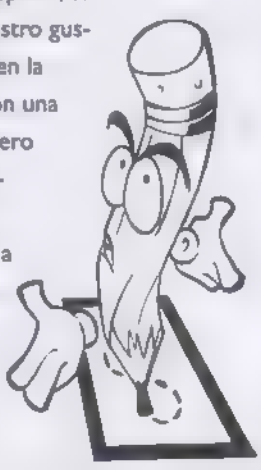
3



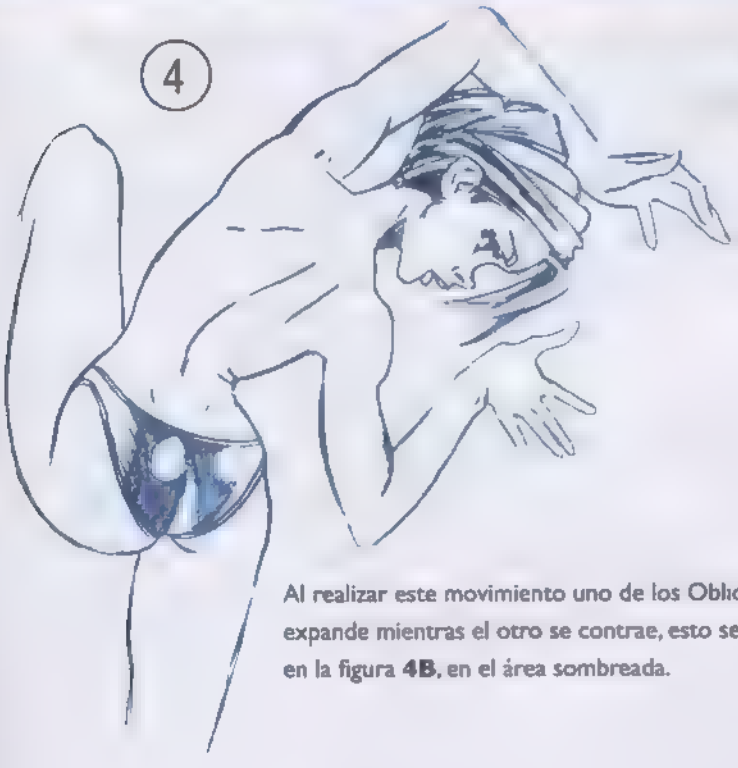





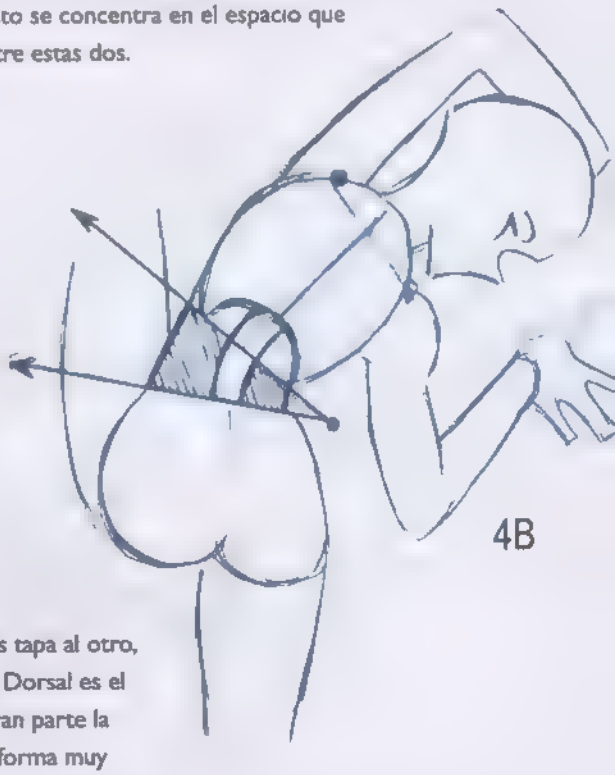

Otra ventaja de hacer uso de la proporción de ocho cabezas en la espalda, es que la podemos mover a nuestro gusto y necesidad; por ejemplo, en la **figura 1** usamos las cajas con una forma de tres dimensiones, pero para esto empleamos las divisiones de ocho cabezas de la derecha, las cuales se dirigen a un punto de fuga al igual que en la **figuras 2** y **3**.



4



En el ejemplo **4**, notamos una torsión a la derecha de la caja torácica con respecto a la pelvis. El método que utilizaremos es parecido al que hemos venido estudiando, tomamos la cadera y el cuerpo uno aparte del otro, el movimiento se concentra en el espacio que queda entre estas dos.

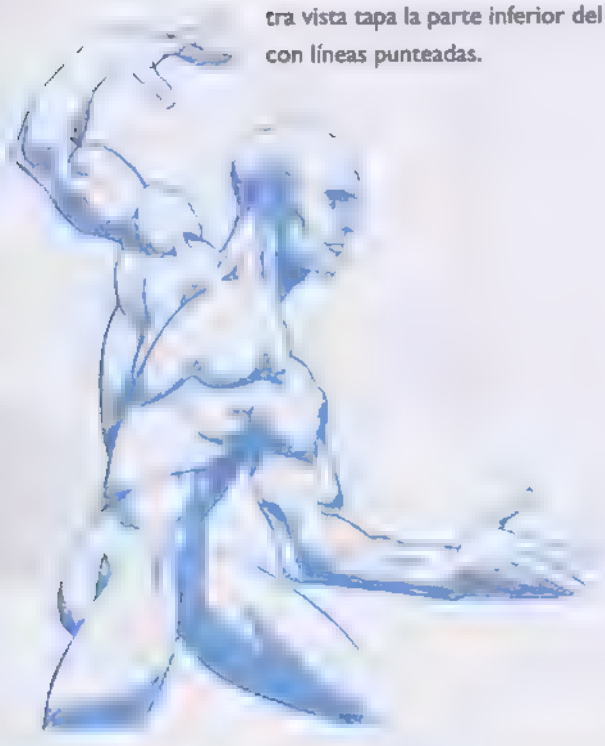


4B

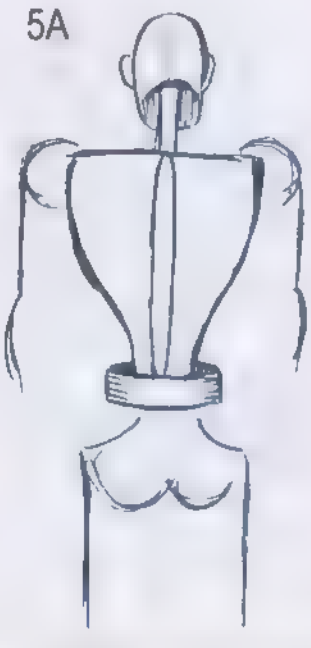
Al realizar este movimiento uno de los Oblicuos se expande mientras el otro se contrae, esto se aprecia en la figura **4B**, en el área sombreada.

Ejemplo **5**. En ocasiones uno de los músculos Dorsales tapa al otro, es importante reconocer este caso ya que el músculo Dorsal es el más grande de todo el cuerpo y es el que define en gran parte la vista final de la espalda. En la figura **5A** tenemos una forma muy simplificada de ver los músculos Dorsales. En **5B** vemos la misma forma simplificada ya en movimiento, el Dorsal más próximo a nuestra vista tapa la parte inferior del Dorsal posterior, el cual se aprecia con líneas punteadas.

5



5A



5B

# Para obtener un dibujo de la espalda a partir de un dibujo de frente

Cuando un dibujo no tiene perspectiva, la silueta que este dibujo genera se puede utilizar para dibujar el reverso del dibujo original. Vamos a ver este principio con más calma.

FIG. 1

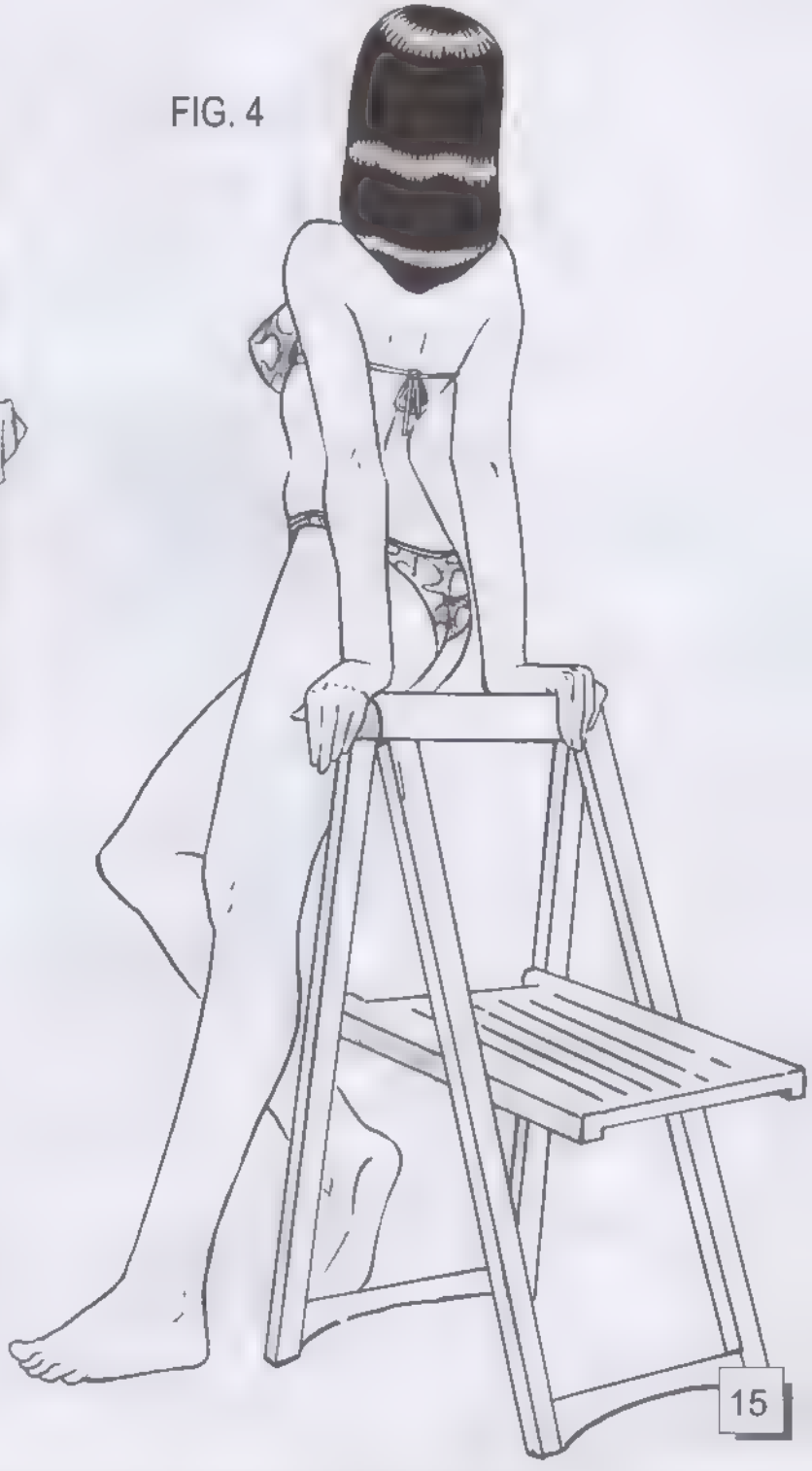
FIG. 2

Primero selecciona o dibuja una figura vista de frente, como el dibujo de la **figura 1**, recuerda que el dibujo no debe tener perspectiva, es decir, no debe verse más cerca ninguna parte del cuerpo. En seguida, calca solamente la silueta de la figura, en este caso omitiremos calcar la silueta de la silla (**figura 2**).

FIG. 3

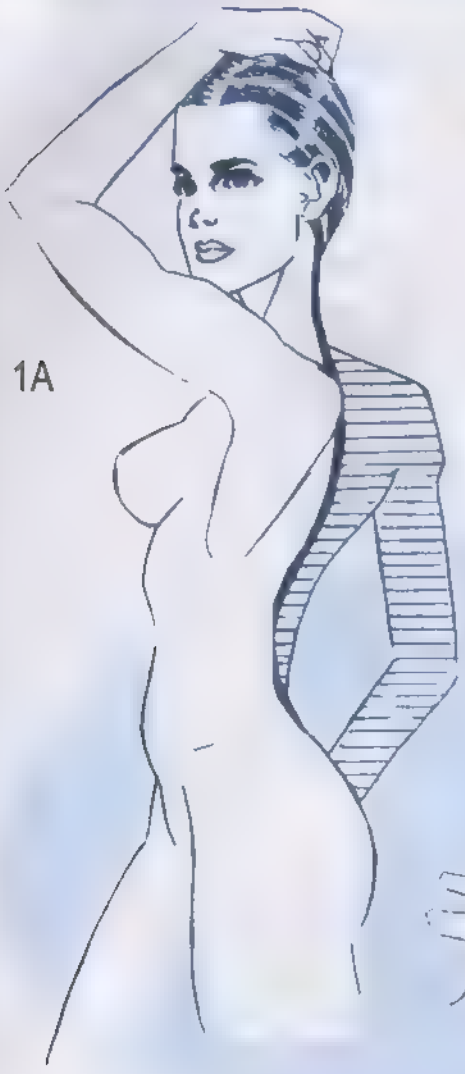
Después imagina, viendo la silueta, cómo sería la espalda y dibújala, te resultará más fácil dado que el volumen de la figura está resuelto como lo hicimos en la figura 3.

FIG. 4



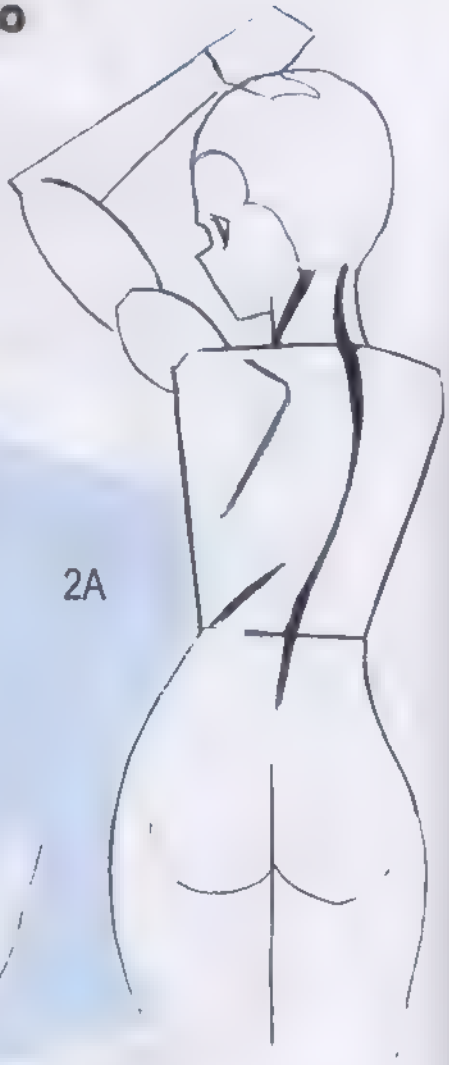
Por último, detallaremos la figura, la silla la dibujaremos de nuevo ya que en ésta, la perspectiva es notable. Difícilmente alguien podría pensar que el dibujo final se logró a partir de un dibujo visto de frente. Aparte de la práctica te puede servir como técnica para dibujar

# Tres ejemplos de la espalda en movimiento

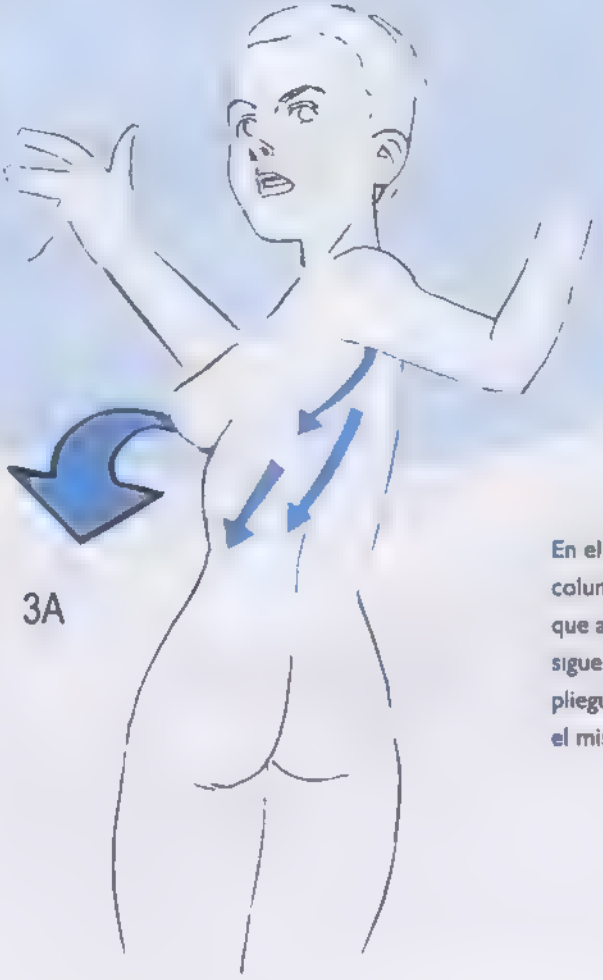


1A

En este ejemplo tenemos el método fácil para dibujar una espalda difícil. Si observas con atención la **figura 1A**, verás que si no tomas en cuenta el área sombreada, lo que te queda es una figura de perfil, la cual resulta más fácil de dibujar, sólo agrega el brazo y parte de la espalda.



2A



3A

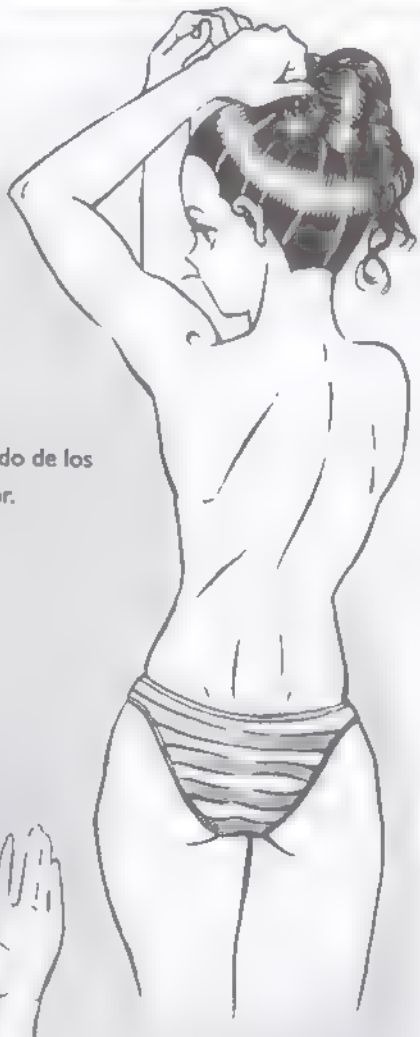
En la **figura 3A** se observa un giro más pronunciado, aquí el objetivo es que veas cómo los pliegues de la piel se generan en un mismo sentido, como lo indican las flechas.

La flecha más grande señala el sentido del giro.

En el ejemplo **2A** lograrás ver la columna arqueada más a la derecha que a la izquierda, el Omóplato que sigue el movimiento del brazo y un pliegue que se genera en la piel en el mismo lado del sentido del giro.

1B

2B



Aquí puedes ver el dibujo final derivado de los esquemas de la página anterior.

3B

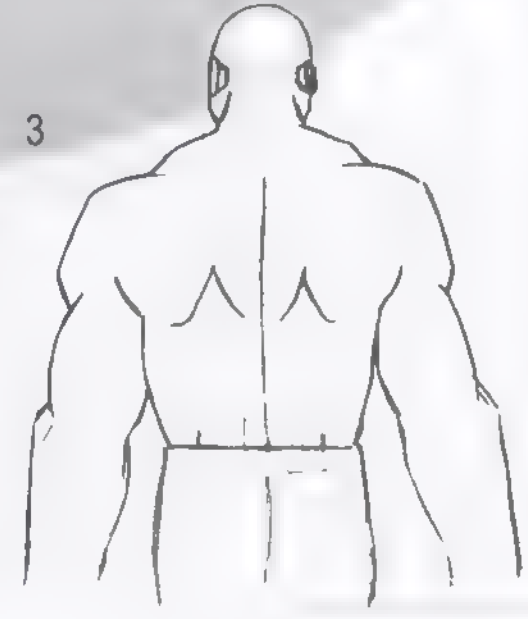
## Espalda estilizada

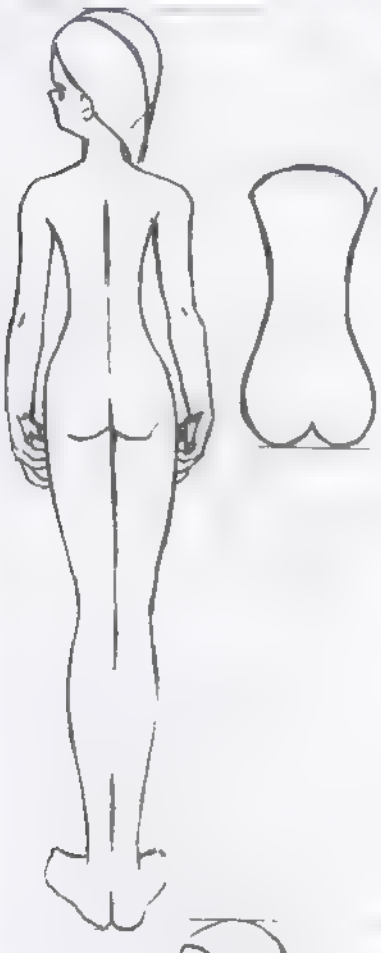
Si has aprendido cómo se construye una espalda anatómica y has practicado lo suficiente, la estilización te resultará muy fácil de lograr. La espalda se puede estilizar de una infinidad de formas; por ejemplo, en la figura **1**, hemos dibujado una espalda excesivamente ancha en la parte superior para dar una apariencia corpulenta. Para ilustrar el exceso, éste se ha marcado con un ashurado. También se puede dibujar la espalda recta (**2**), o como en el ejemplo **3**, entre más ancha la cintura, más se torna "de apariencia pesada" nuestro personaje.

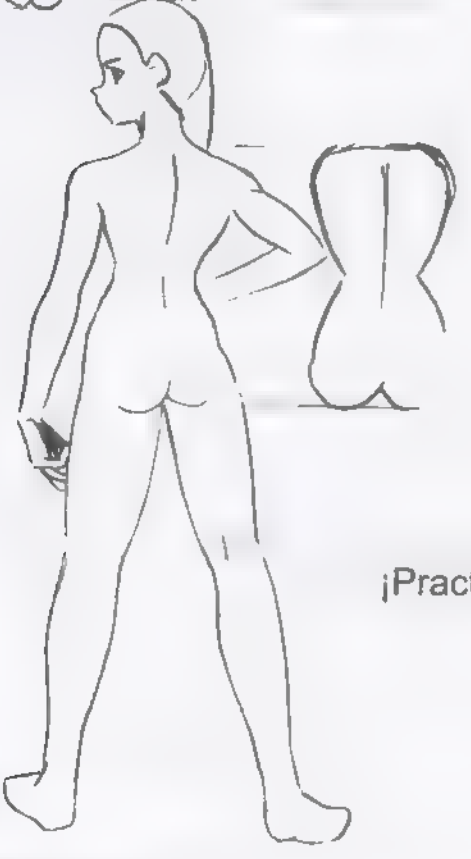
1

2

3







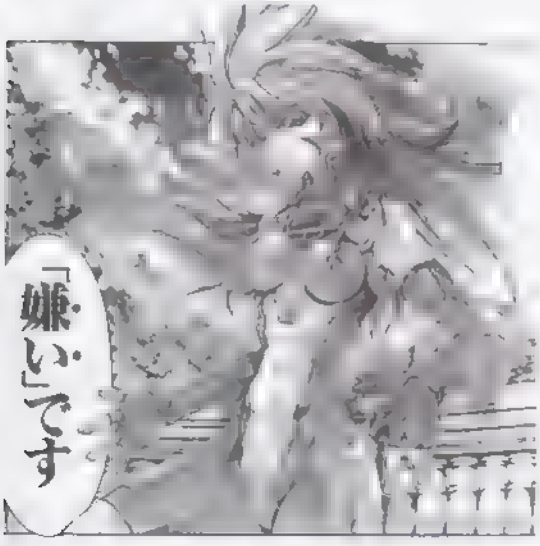
La manera por excelencia de estilizar la espalda en la mujer es reduciendo al máximo la cintura, para esto puedes utilizar líneas curvas, rectas, oblicuas, etc.

¡Practiquen mucho!

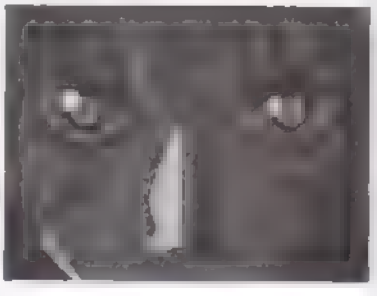
# CLASES DE MANGA

POR: TOZANO

Hola, queridos lectores . como hemos sufrido algunos retrasos por parte de los colaboradores, el director se ha visto en la necesidad de encadenarme a una silla para hacer unas clases rapidísimas. Como en 6 horas no puedo hacer algo decente, ustedes perdonarán que estas páginas se presenten de esta manera. Aunque, más que una clase será algo así como una plática entre ustedes y yo, en la que les hablaré sobre algunos mitos que se dan sobre lo que es dibujar manga, espero que les gusten.



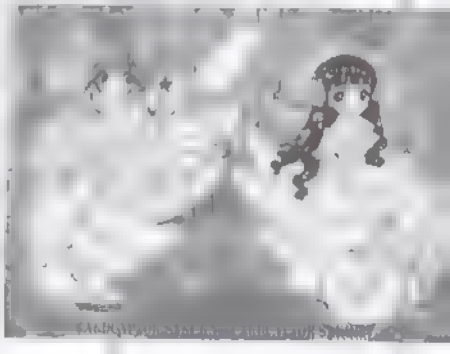

**Mito No. 1**: uno de los errores más comunes al dibujar manga es confundirlo con el estilo anime, mucha gente dice ser dibujante manga cuando en realidad dibujan estilo anime. ¿Cuál es la diferencia? Bueno, el estilo manga se refiere al que se maneja en los cómics o medios impresos, el tipo de línea maneja gruesos y delgados y el detalle es bastante, se hace uso de pantallas de mediotono y en general el tipo de panel está sujeto al dinamismo de la acción y al que el artista quiera dar. En el estilo anime, el encuadre es mucho más dinámico, pero está sujeto a un espacio limitado, el tamaño de la pantalla, además de que el dibujo es más sencillo, las líneas son de un grueso constante y el dibujo suele deformarse más de lo normal a causa del trabajo en serie.

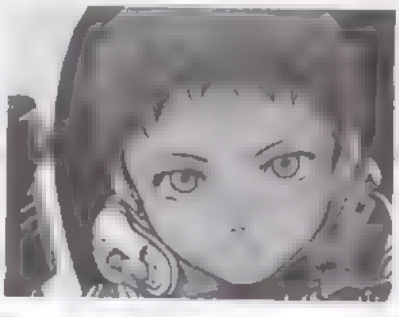


Debido a la carga de trabajo que requiere hacer animación, los dibujos para ésta tienen que ser muy simples y casi sin detalle, pues es el coloreo el que ayuda a darle volumen además de que su dinámica es muy ágil. En el manga, el artista puede darle el detalle que desee, dependiendo de sus capacidades y ritmo de trabajo, cada cuadro puede ser muy detallado, sin necesidad de usar sombras para dar volumen. Trata de ubicar en las imágenes de abajo y la siguiente página cuál es manga y cuál es anime.

# CLASES DE MANGA

POR: TOZAN





No es tan complicado diferenciarlos, ¿verdad? Pon atención al grueso y delgado de la línea y al tipo de gama de grises. Ahora que los ubicas sin problemas... ¿cuál es tu estilo en realidad?

# CLASES DE MANGA

POR: TOZAN

**Mito No. 2**: a diferencia de los que muchos piensan, el dibujo manga NO se caracteriza por los ojotes grandotes, los cuerpos deformados, las piernas flacas flacas y los pelos en punta Nuestro amigo de la derecha lo puede constatar. El dibujo manga es una ESTILIZACIÓN de la realidad, eliminando líneas que puedan llegar a hacer que el dibujo se vea grotesco Pensemos por un momento en cómo son los japoneses, y cuál es el canon de belleza en su país El maquillaje perfecto es el de bodas, la cara completamente blanca, eliminando cualquier línea de expresión que pueda haber en el rostro Eso en gran medida es el motivo del porqué el trazo del manga en general es tan limpio.

Cuando se piensa esto, se comete el error de dibujar los cuerpos con proporciones y volúmenes reales y la cara con 'ojotes', 'boquita chiquita' y 'pelos en punta', lo cual da como resultado dibujos de aspecto híbrido que mucha gente relacionada con el medio puede identificar fácilmente. Tratemos de no caer en esta confusión.

CUERPO REAL Y "CARA MANGA"
¡AGUAS CON ESO!

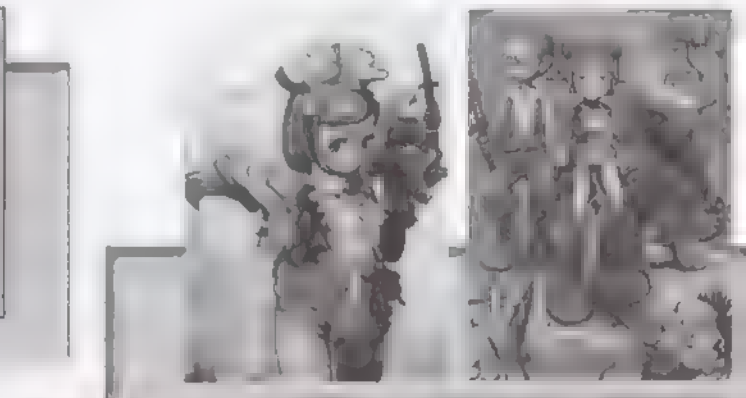
La estilización debe darse en todo el cuerpo, no sólo en el rostro, dibujar manga no es simplemente darle ciertos rasgos manga, es dibujar TODO con estilo manga. Elimina trazos innecesarios y aun así, dale mucho detalle. Checa los siguientes ejemplos.

# CLASES DE MANGA

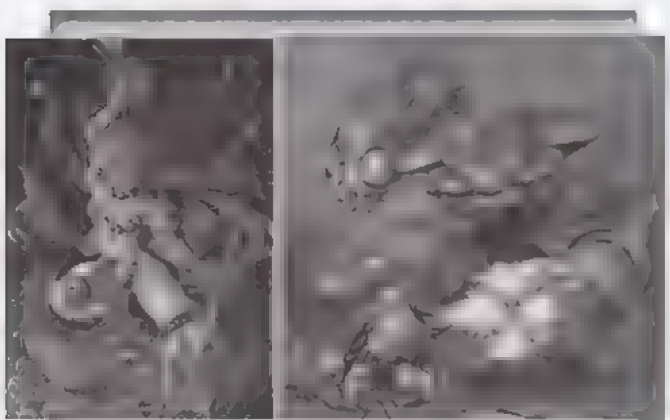
POR: TOZANO

**Mito No. 3**: no todos los japoneses dibujan igual. Algunas personas piensan realmente que todas las caras manga se parecen y que lo único que se hace para dibujar a un viejo, es dibujar la misma cara pero con vello en la barba. Esto es un error en cualquier tipo de dibujo. El manga, como cualquier otro género gráfico, presenta diferentes estilos dependiendo de cada artista, y la fisonomía de cada personaje cambia dependiendo de su edad o carácter. Aquí te dejamos algunos ejemplos de varios estilos y las variantes de cada uno, para que los estudies

KATSUHIKO KOGAI



KAWA YOO

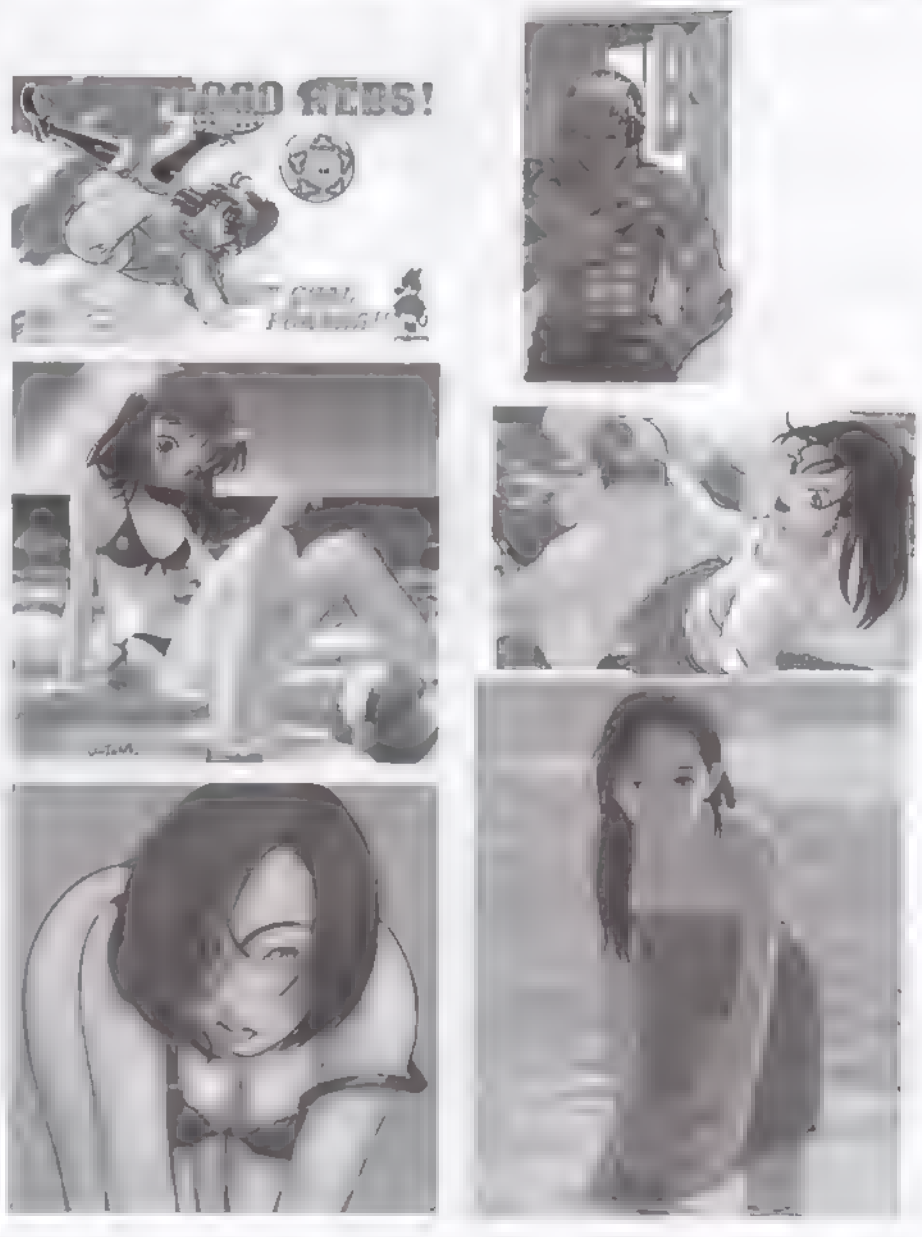


MITSUBA

TAKAMICHI

# CLASES DE MANGA

POR: TOZAN




**Mito No. 4**: he escuchado a muchos dibujantes (más de los que yo quisiera) que dibujar manga es sólo dibujar los cuerpos deformes y súper delgados, porque así es como lo hacen los mangakas. Por lo general estas personas incurren en el mito número 1, pues no saben diferenciar entre el dibujo de anime y el dibujo de manga. Los dibujos de anime se llegan a deformar mucho en algunos casos porque ese dibujo deformado aparecerá en pantalla la dieciseisava parte de un segundo y el ojo humano no alcanza a percibir los errores en el movimiento; sin embargo, al hacer una ilustración con estilo anime, el dibujo podrá ser observado por una persona largo tiempo, pudiendo encontrar todos los errores anatómicos que pueda haber.

Y hablando de anatomía, es un punto más a discutir, pues se piensa que esas deformaciones que los dibujantes manga o los animadores hacen a sus dibujos son sacadas de la manga, pero no. Un dibujante de historietas, un animador o un ilustrador deben poseer conocimientos muy amplios sobre anatomía y movimiento y es un estudio que dura años. En Japón hay escuelas que se especializan en impartir clases de dibujo y ser dibujante de manga o ilustrador es una carrera como cualquiera otra y un dibujante que publique sus historietas independientes en ese país puede vivir tranquilamente de eso, cosa que es muy diferente aquí.

Ahora que si nos ponemos en el plan de que los japoneses deforman sus dibujos porque están traumados por no tener los ojos así, ni las mujeres son tan voluptuosas y son unos pervertidos porque sólo dibujan niñas en traje de marinerito .pues es la visión del creativo Yo nunca he visto que en Estados Unidos haya hombres tan musculosos ni mujeres tan sexies vestidas con trajes de Spandex, ni salen en las noticias los recientes actos heroicos del guardián de la ciudad en turno. Todo es cuestión de enfoque, y cada artista tiene su enfoque dependiendo de la vida que haya llevado Podría ahondar más, pero ya se me acabó la hoja y tampoco quiero hacer mucha polémica

# Clases de Manga

Por: Tagami

Y para finalizar los dejo con estos bocetos que rompen el mito 5: a los japoneses les sale todo a la primera. Algunos demuestran que no siempre es verdad. Nos veremos en la próxima.

(Señor directooor... ¿Ya me puede soltaaaar?)

# DON ARNULFO FLORES MUÑOZ

## 1939-2004

Llegué al edificio marcado con el número 156 de la calle Salvador Diaz Mirón. Llevaba mi portafolios, repleto de los que consideraba mis mejores dibujos; tenía cita en la tarde para que el editor los revisara y, si le agradaban lo suficiente, me pudiera dar trabajo como dibujante

Adentro encontré a varias personas, algunos colaboradores regulares, otros empleados de la editorial, y se manejaba en general un ambiente de parloteo típico de dibujantes y personas metidas en el medio. Algunos me veían como lo que era: el chavo nuevo que iba a pedir trabajo, otros ni siquiera me tomaron en cuenta. 'Tengo cita con el Editor,' dije, y mi presencia fue anunciada. Esperé un rato observando las actitudes de los que trabajaban ahí y por un momento dudé si quería pertenecer a un grupo tan singular. Yo veía la oficina Editorial, toda hecha de madera y cristal, con persianas que impedían ver a su interior y un nombre grabado en el cristal de la puerta: Arnulfo Flores Muñoz.

Después de un rato me dijeron que podía pasar. Al cruzar la puerta con persianas, vi inmediatamente un gran escritorio de madera, cubierto de papeles y adornos que invariablemente reflejaban el largo y pesado paso de los años. Pisapapeles, calculadora, correspondencia, organizadores, una computadora y varios ceniceros. Y, levantándose de su gran sillón reclinable, el Señor Arnulfo me recibió amablemente con las palabras que de ese momento en adelante, oiría de su boca una y otra vez por muchos años: 'Adelante, Señor Carbajal'.

Me ofreció un cigarro, no lo acepté porque nunca he fumado, pero jamás me ha molestado que otros lo hagan, y con una breve plática me obligó a deshacerme de los nervios que los momentos anteriores me habían producido. Mientras revisaba mi trabajo yo pude observarlo. De primera impresión me pareció una de esas personas que comúnmente llamamos 'un viejo lobo de mar', dotado de la gran experiencia que la edad otorga y el amplio conocimiento del rubro en el que se mueve. Después, más allá, pude ver al hombre de negocios, preocupado por su empresa, y al hombre con don de mando y que infunde respeto no a base de temor, sino de otorgar confianza a los demás. Pero yo podía ver en sus ojos, los ojos que me miraban por encima de sus lentes especiales para vista cansada, las cualidades que no se encuentran en cualquier hombre y mucho menos en un empresario actual. El señor Arnulfo me hablaba con Honestidad y reflejaba una enorme Lealtad.

Le gustó mi trabajo, me ofreció ser parte de su equipo de dibujantes y yo acepté. A partir de ese momento yo formé parte del Grupo Editorial Editoposter. Hubo mucho trabajo unas veces, poco otras, algunas personas se fueron, muchas más llegaron, pero siempre se mantuvo el común denominador, el eje alrededor del que todos nos movíamos y que siempre recibía a todos con una sonrisa, incluso en los momentos más desgastantes y al que todos llamábamos cordialmente de la misma forma… El Señor Arnulfo.
Algún tiempo después tuve que dejar la editorial, pues una propuesta interesante y mis necesidades económicas así me lo dictaron.

Pasaron meses en los que el trabajo fue arduo y hubo mucha alegría y satisfacciones, pero el trabajo para el que fuimos contratados terminó y nuevamente había que ajustar los tiempos y las labores. Y una noche, llegando a mi casa, encontré un mensaje en la contestadora, y nuevamente escuché la voz que, a pesar de mi corta edad y del nivel muy inferior que tenía con respecto a él, nunca dejó de llamarme respetuosamente de la misma manera: 'Señor Carbajal, tenemos un trabajo que nos gustaría que usted hiciera'.

Regresé a Editoposter. Comencé a laborar directamente en la empresa y a tomar más decisiones dentro de la misma. El Señor Arnulfo y su hijo depositaron su confianza en mí y me permitieron dirigir esta revista que agradezco haber podido llevar durante los últimos años. Y aun cuando hubo tiempos difíciles en los que me pesaba realmente estar en la editorial, siempre encontraba esa sonrisa apacible, cálida y sincera que me decía: 'Tranquilo, llévesela tranquilo, sólo hay que ponerle empeño'

Se me hizo realmente una rutina, el subir las escaleras de la editorial y ver siempre en primer lugar, la oficina de madera y cristal, a veces con la puerta cerrada, con las persianas que seguían impidiendo ver el interior; o a veces con la puerta abierta dejando ver al Director sentado en su gran sillón, detrás de su enorme escritorio, recibiéndote con gusto y preguntando qué se te ofrecía.

Hace unos días me llamó Miguel, coordinador editorial que se encarga de molestarme siempre con tal de entregar la revista a tiempo (je). Era inusual que llamara en sábado, pues en la editorial se trabaja de lunes a viernes.

'Tengo una mala noticia que darte… El Señor Arnulfo acaba de fallecer'…

Nada. No hay palabras para describir la sensación… dolor en el pecho, un nudo en la garganta. No alcanzas a comprender. El día anterior yo había platicado con él, y nos despedimos de la manera usual.

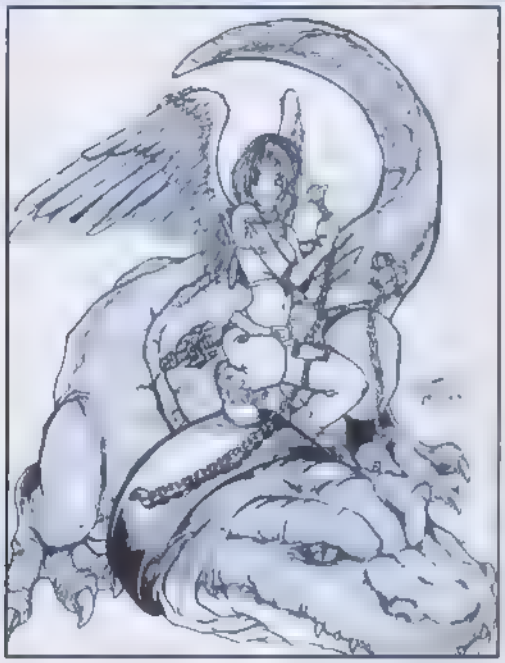
- Nos vemos Señor Arnulfo… hay que ir a descansar.
- Andele, Señor Carbajal, pásela bien.
- Voy a estar por aquí la próxima semana, Señor.
- Por aquí nos veremos la próxima semana, Señor Carbajal.

Pero él ya no va a estar. Ni estará su sonrisa alegre. Ni sus ojos viéndome por encima de sus lentes… sólo estará la oficina de madera y cristal, que aunque no tuviera persianas, no permitiría ver a nadie en su interior. El gran escritorio no volverá a ser organizado por él, ni estarán las colillas de sus cigarros en los ceniceros, ni se sentará con su traje y corbata en el gran sillón reclinable.

¿Cómo puede un espacio tan pequeño, mantener un vacío tan grande?

Es necesario cerrar esta carta, pero no encuentro la manera. No fui al sepelio, pues no quería quedarme con esa imagen de él. Lo que él me enseñó, lo llevo arraigado en la mente y el corazón y es demasiado complicado para poder explicarlo con palabras. No me quedé con nada que hubiera querido decirle, tampoco tengo palabras de despedida. Sólo sépase que él fue una de las personas más apreciadas por mí, que mucho de lo que logré se lo debo a él y que la oportunidad que él me dio, supe agradecerla trabajando duro, sólo espero no haberlo defraudado.

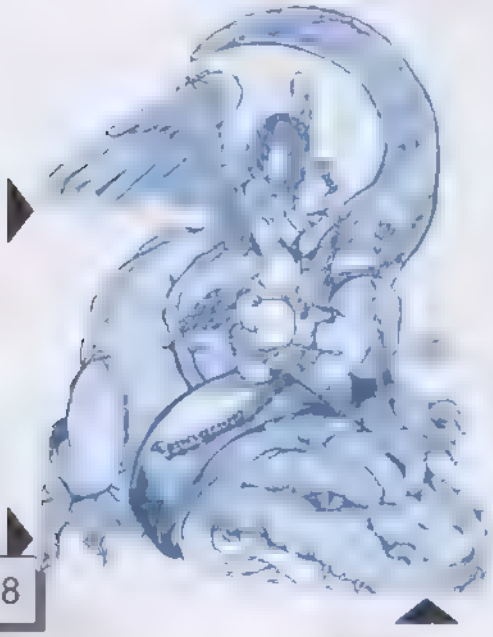
Nos veremos de nuevo algún día, espero me recuerde, y que cuando yo lo llame 'Señor Arnulfo', él me responda… '¿Cómo ha estado, Señor Carbajal?'



Hola, qué tal.
Quiero felicitarlos por el gran trabajo que están haciendo con su revista, es muy buena, y gracias a ella he aprendido muchas cosas que me han ayudado a mejorar mi trabajo.
Me gustaría que volvieran a publicar artículos sobre algunos dibujantes y que analizaran el estilo de los mismos.
También que escribieran más sobre cómo hacer un cómic, ya que es uno de mis pasatiempos favoritos.
Les mando unos dibujos que quisiera que revisaran y me dieran su opinión, quiero saber qué hice mal para procurar no volverlo a hacer, espero que les gusten.

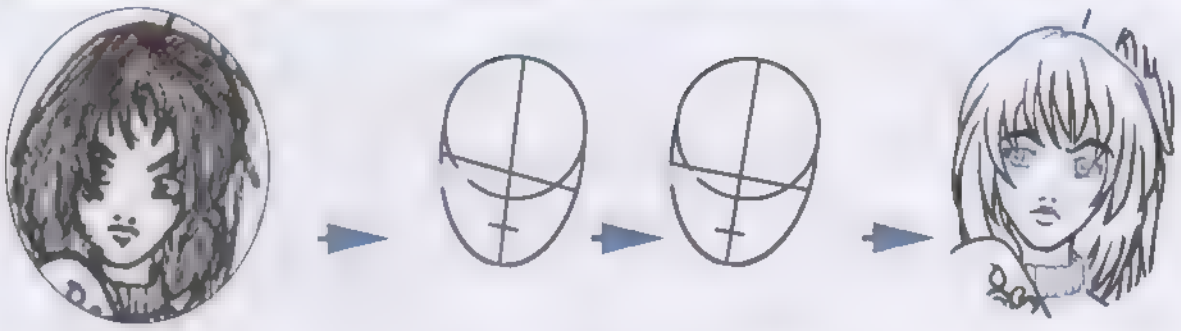
Samuel

P.D. ¿Han pensado en publicar un Fanzine? Tal vez así se puedan descubrir nuevos talentos mexicanos...



Hola, Samuel, tu ilustración nos pareció bastante buena, salvo algunos detalles que describimos en las páginas anteriores, es buena la inventiva que demuestras, ya que dibujar elementos secundarios al personaje principal es algo que no muchos gustan de hacer. Analizaremos primero el elemento principal y después veremos los detalles del dragón.
Los principales elementos en los que encontramos errores están listados aquí:

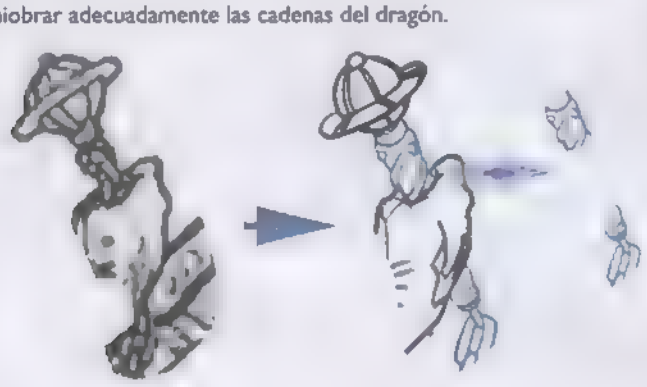
**A-** El estilo de entintado en las alas cambió en comparación al resto del dibujo, se llegan a ver algo saturadas de líneas.
**B-** El cabello tiene algunos problemas de proporción, e igualmente está saturado de líneas.
**C-** El adorno que dibujaste en las cadenas está muy padre; sin embargo, el movimiento de los eslabones que lo sostienen es un poco incoherente.
**D-** De igual manera, las cadenas que pasan por detrás y debajo de la pierna no debieran ser.
**E-** La espada también tiene algunas incoherencias con respecto a su funcionalidad y manejo.
**F** y **G-** Tanto las botas como el pantalón presentan incongruencias con respecto a los accesorios y la blusa de la chica, así como al tema en general.
El rostro presenta errores con respecto a la simetría de los ojos, los cuales corregimos y se muestran en azul. También en azul corregimos la parte superior del cabello, que elevaste mucho y detallamos un poco el adorno del cuello. El principal problema del cabello es que dibujaste demasiadas líneas para darle una apariencia de cabello, esto satura demasiado y contrasta mucho con las líneas limpias del resto de la chica, te sugerimos que trates sólo de darle forma y volumen al cabello con líneas externas y no colocando líneas interiores.



La empuñadura de la espada no perece lo suficientemente larga para poder manejarla con una mano, nosotros alargamos un poco el espacio para hacerla adecuada, aunque incluso podría alargarse más y tener una espada que se maneje a dos manos.

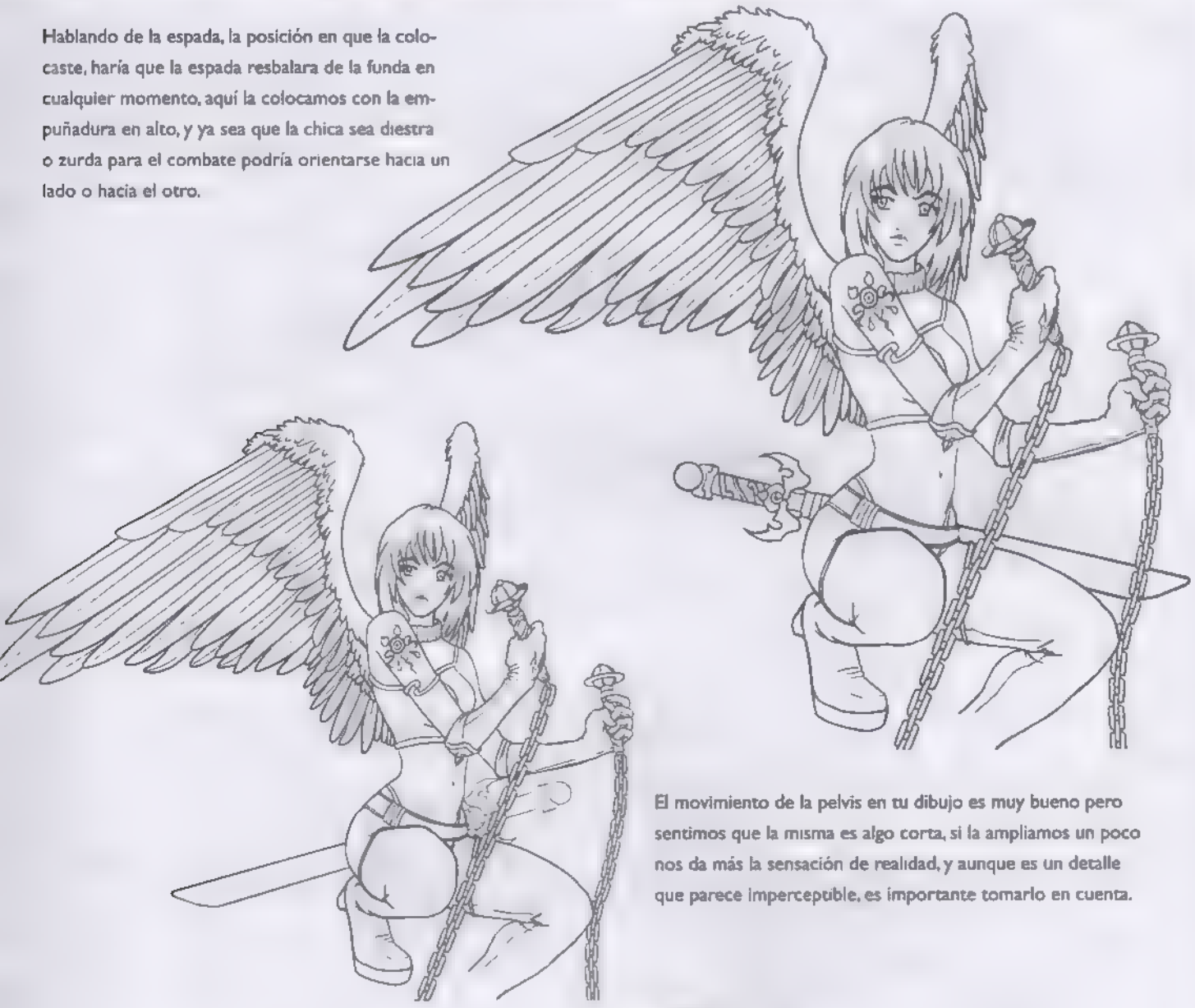
Lo mismo pasa con las alas, al colocar muchas líneas pequeñas sin ton ni son, en lugar de detallar, da un aspecto sucio, nosotros lo dejamos en blanco pero igual puede trabajarse con líneas más cuidadas y no tan al azar.

Los eslabones de la cadena no pueden mantenerse rígidos como lo manejaste en la empuñadura de las cadenas; sin embargo, el movimiento de la muñeca jalando y resistuendo es muy bueno, para mantener ese movimiento de muñeca y darle coherencia a la punta de las cadenas, decidimos agregar una especie de bastón con el que pudiera maniobrar adecuadamente las cadenas del dragón.



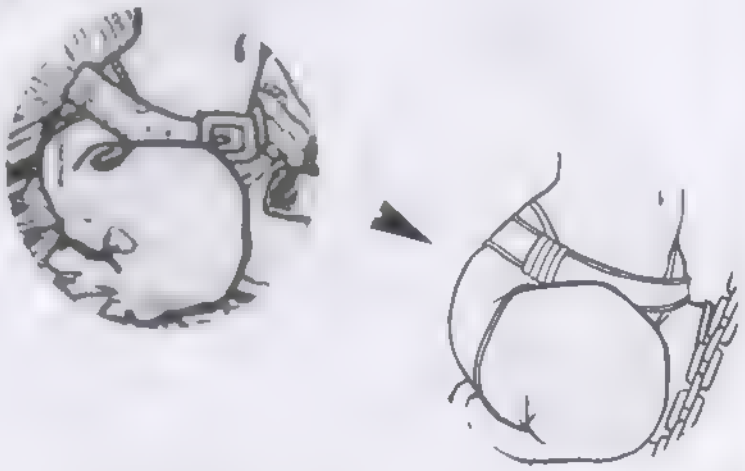
Las botas y el pantalón que usaste se ven algo raras dado el tema de la ilustración. El pantalón parece unos sencillos jeans de mezclilla y las botas de estilo bárbaro podrían ser adecuadas, pero los accesorios del cuello y el brazo no indican que sea una bárbara, por lo que decidimos cambiarlas en conjunto con el pantalón.

Hablando de la espada, la posición en que la colocaste, haría que la espada resbalara de la funda en cualquier momento, aquí la colocamos con la empuñadura en alto, y ya sea que la chica sea diestra o zurda para el combate podría orientarse hacia un lado o hacia el otro.

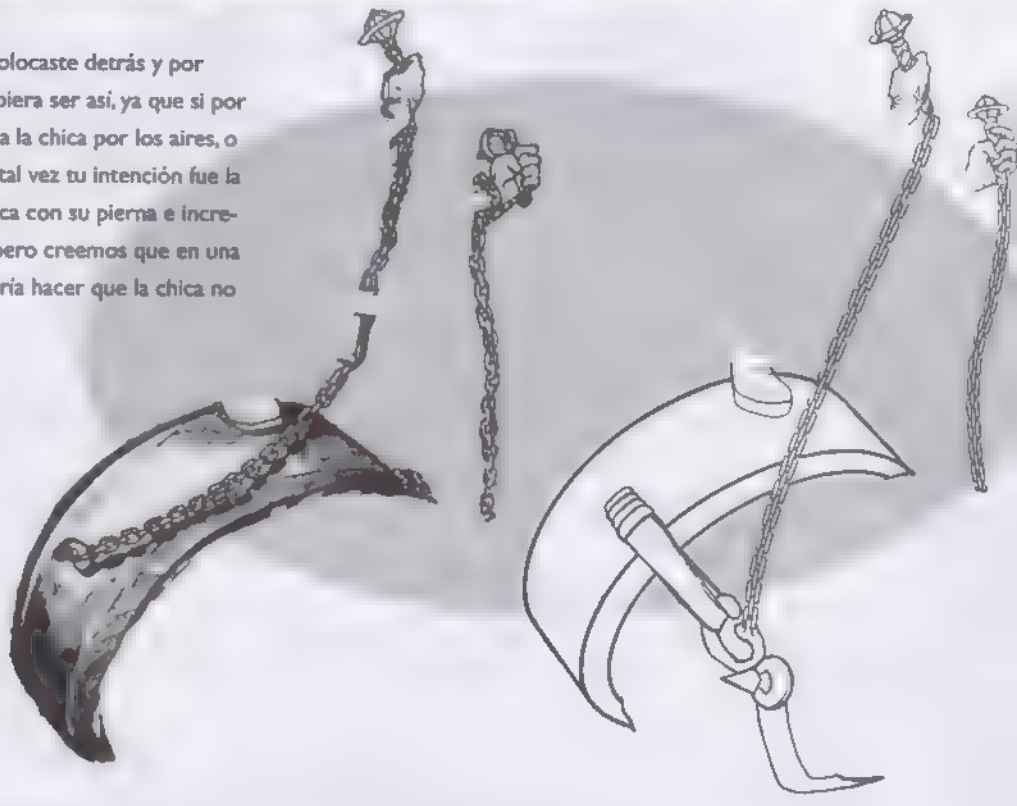


El movimiento de la pelvis en tu dibujo es muy bueno pero sentimos que la misma es algo corta, si la ampliamos un poco nos da más la sensación de realidad, y aunque es un detalle que parece imperceptible, es importante tomarlo en cuenta.

En el accesorio del codo únicamente dimos un detalle que fuera ad-hoc con el estilo de vestir en general, y reiteramos, no satures con líneas elementos que, lejos de verse detallados, los hace ver 'sucios'.

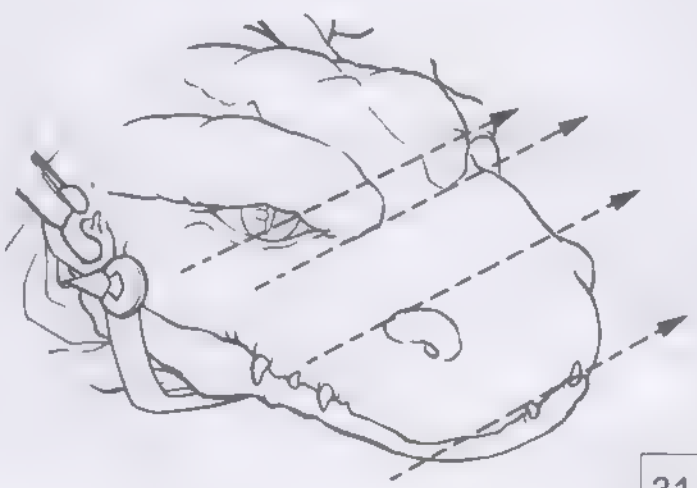


Ahora las cadenas. Una de las cadenas la colocaste detrás y por debajo de la pierna de la chica, esto no debiera ser así, ya que si por alguna causa, la cadena se tensara, lanzaría a la chica por los aires, o por lo menos la haría perder el equilibrio, tal vez tu intención fue la de mostrar que la chica puede hacer palanca con su pierna e incrementar la fuerza para controlar al animal, pero creemos que en una situación extrema, la fuerza del animal podría hacer que la chica no lo controlara tan bien.



Ahora, tocando el tema del control, el tipo de sujeción que usaste para el dragón (el collar con las cadenas a los lados) no es útil para poder controlar a un animal de estas dimensiones. Siempre sugerimos que deben basarse en la realidad para poder trabajar cosas fantásticas; a este respecto, basándonos en un freno, que es el tipo de sujeción que se usa para controlar a los caballos, diseñamos un aditamento con el que no sólo se podría maniobrar mejor al animal, sino que le daría a la jinete mayor dominio aplicando menos fuerza y la posibilidad de aumentar o aminorar la velocidad e incluso frenar.

El reptil que trabajaste está muy bien, bastante impresionante, sobre todo por el tamaño, pero la simetría del rostro tiene ciertas imperfecciones, los elementos del rostro deben estar orientados más o menos hacia la misma dirección, tomando como base un punto de fuga imaginario; sin embargo, como puedes ver en tu dibujo, los elementos no están orientados equilibradamente, compáralos con la corrección para que lo entiendas mejor.



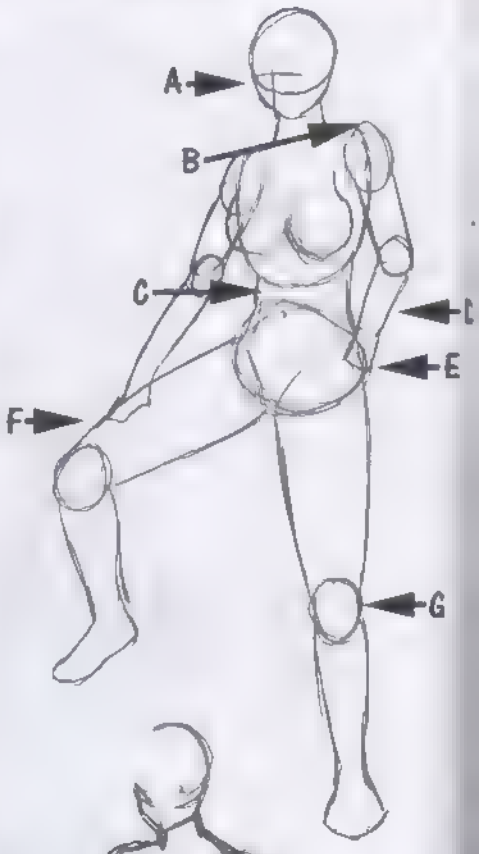
Al cuerpo del dragón sólo le hicimos algunos ajustes, en las patas y en la cola y después procedimos a ponerle escamas. Un detalle importante a tomar en cuenta es que debes diferenciar zonas por medio del entintado que hagan que tu ilustración sea más fácil de entender, sobre todo si es a blanco y negro.

Si te fijas bien, en la ilustración grande, tanto la chica como el dragón tienen la línea exterior más gruesa, esto se conoce como out-line y sirve para definir zonas y planos, así logramos mantener a la vista y entendibles elementos como las cadenas que fácilmente podrían confundirse con las escamas.

Por último damos un sombreado general. Te felicitamos por tu ilustracion, ya que nos dio la oportunidad de ver muchos detalles que pueden serles útiles a otros lectores. Y acerca de tus preguntas. . ya estamos contactando y entrevistando artistas mexicanos, además incluiremos en cada numero articulos sobre creativos y personajes famosos del medio artistico. Ademas estamos trabajando en un cómic, esperen a ver algo en el próximo número.

Primero que nada quiero felicitarlos por compartir con nosotros los lectores y darnos la oportunidad de ver nuestros trabajos publicados, eso demuestra que el equipo de Dibujarte sí toma en cuenta a sus lectores y además les hacen ver sus errores. Es por esto que les mando algunos de mis dibujos, los mejores que he hecho hasta ahora. De antemano gracias por leer mi carta y por su atención.

Juan Miguel Escobar Peña




Bueno, en tu primer dibujo encontramos estos errores de estructura:

**A-** Los elementos del rostro son muy pequeños, esto es por una inadecuada colocación del centro del rostro.

**B-** La inclinación en las clavículas te ayuda a dar movimiento; sin embargo, debes recordar que la clavícula es más baja del lado de la pierna que tiene el apoyo del cuerpo, en tu caso la inclinación está al revés.

**C-** Al no marcar la adecuada elevación en la cadera, corres el riesgo de que tu chica tenga cuerpo de hombre, siempre sé generoso al marcar las caderas torneadas de una figura femenina.

**D, E F-** El antebrazo y la mano que dibujaste en la cadera están muy pequeños y le restan movilidad a la figura, dale el adecuado largo para que la pose no se vea forzada. Recuerda que en proporción, la mano de la chica debe tocar la mitad del muslo cuando está totalmente relajada.

**G-** La rodilla también puede hacer que la pierna se vea demasiado tensa, trata de darle más ligereza a tus trazos.

*Observa en la estructura de abajo la posición ya corregida, la columna torneada, la correcta inclinación de las clavículas, el ángulo del codo y la pierna que soporta el peso, son los principales aspectos a tomar en cuenta en este dibujo.*

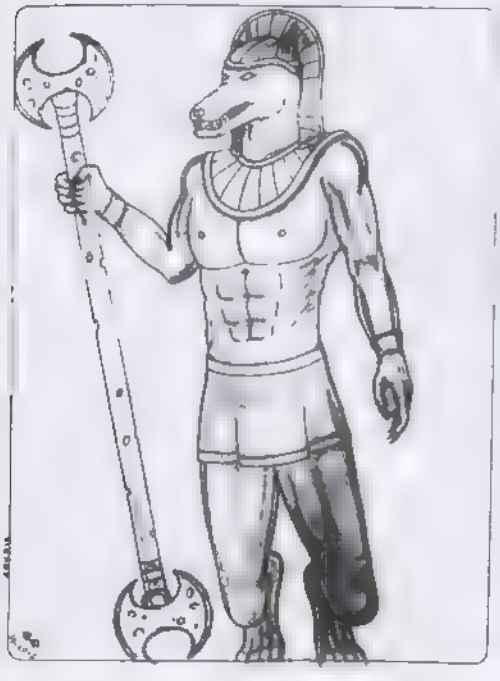
Checa ahora la evolución en el dibujo, para que la ropa quede adecuadamente colocada se dibuja primero la figura desnuda, y posteriormente se coloca el traje cuidando la forma y el volumen del cuerpo.

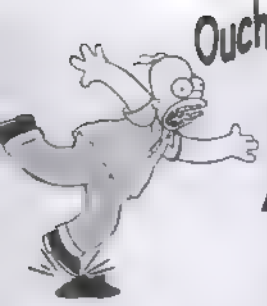
La banca en la que está apoyada también debe tener buenos detalles, además de una perspectiva correspondiente a la chica. Ahora damos unos toque de gris, y Angel está terminada.

En el **Iori** encontramos detalles que son importantes al dibujar personajes que no son nuestros. Cuando realizamos fan-art debemos tomar en cuenta la caracteristica del personaje, lo que lo hace ser él mismo y por lo que nos gusta tanto, en este caso, el rostro que dibujaste de IORI no se asemeja mucho al del personaje original, que tiene un rostro con cualidades muy definidas y por el contrario, si deseabas hacer una adaptación cuida los detalles como el cabello, que debe seguir la línea original del cráneo y tener una caída natural.

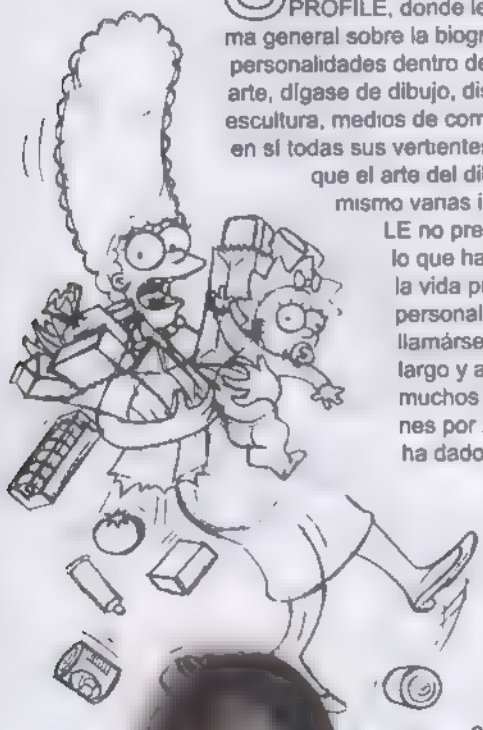
Lo mismo pasa en este caso. Creemos que el personaje que dibujaste es **Yashiro**, pero no tiene las características propias del personaje. Corrige la estructura del personaje y acopla la ropa de acuerdo al cuerpo desnudo, no lo olvides. Checa los especiales de anatomía anteriores para que entiendas mejor las proporciones.

La posición es muy significativa, da el carácter a nuestro personaje, en el caso de May Shiranui, la columna serpenteante y las piernas rectas dan sensualidad a la figura, mientras que en el Osiris, la columna encorvada y las piernas como de animal dan la sensación de un monstruo temible. En el caso del Osiris, toma en cuenta que el peso del torso debe estar equilibrado con respecto a las piernas, los muslos no deben estar rectos, sino hacia el frente, como el pecho, esto hace que el peso se equilibre sobre las patas adecuadamente.

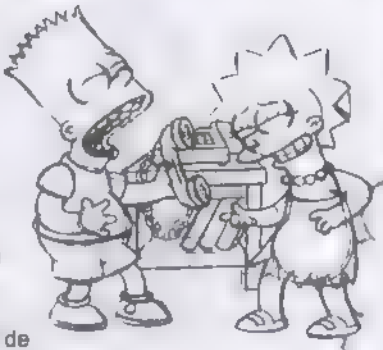





# MATT GROENING PROFILE



Sean bienvenidos a esta nueva sección de su revista Dibujarte titulada PROFILE, donde les hablaré de forma general sobre la biografía de grandes personalidades dentro de la industria del arte, dígase de dibujo, diseño, arquitectura, escultura, medios de comunicación visual y en sí todas sus vertientes. Cabe mencionar que el arte del dibujo abarca por sí mismo varias industrias. PROFILE no pretende ser un artículo que hable solamente de la vida pública de grandes personalidades, como suele llamárseles, existen a lo largo y ancho del planeta muchos individuos a quienes por X motivo no se les ha dado esa oportunidad de dar a conocer más allá de la línea, sus obras, sus trabajos y su vida en sí Como la información a veces suele ser muy abundante según el autor de quien hable, les proporcionaré de forma general y objetiva datos personales tanto de nuestro artista a tratar como lo más destacado de sus obras Espero que los perfiles de estas grandes personalidades les sean de su inspiración y logren comprender que no se necesita ser un genio o un excelente artista nato para que puedan llegar a cualquier meta que se pongan (¡y no es un artículo de superación personal, que quede claro!). Iniciaré con este primer artículo dedicado a uno de los grandes creadores dentro de la industria de la televisión, quien a través de la creación de una singular familia norteamericana amarilla de clase media ha perdurado en el gusto de muchos de ustedes con sus singulares y sarcásticas historias a través de 13 años de existencia, me refiero a. LOS SIMPSON.



Hablar de los SIMPSON, es sinónimo de 13 años de grandes éxitos en la pantalla chica en el gusto del público a nivel mundial, así como decenas de premios por su singular y original estilo. Su creador: Matt Groening, como se le conoce dentro de la industria de la televisión.

Matt Groening nació un 15 de febrero de 1954 en Portland Oregon, EUA Matt disfrutaba dibujar desde muy temprana edad, cosa que a su padre como Cartonista (persona que dibuja caricaturas) le pareció fantástico y lo animó a que siguiera dibujando; y así fue, Matt se la pasaba dibujando sus garabatos en todas las clases escolares, lo que le causó muchos problemas, ya que era castigado muy a menudo, siguió dibujando pasta en la preparatoria mérito que lo llevó a colaborar dentro del periodico que se publicaba semanalmente.

Después, asistió al colegio Evergreen en Olimpia, Washington, en 1977 se graduó y se fue a radicar a los Angeles, California para convertirse en escritor, desafortunadamente tuvo un accidente automovilístico, pero por suerte salió ileso y esto le ayudó para realizar su primera caricatura LIFE IN HELL Sin embargo, no todo salió como lo planeaba y se puso a trabajar como chofer y biógrafo de un director de 88 años de edad que realizaba pésimas películas, en las tardes tomaba notas de este señor, que en un futuro no muy lejano le sirvieron para sus propias historias.

Más tarde, realizó un comic basado en su vida dentro de la ciudad de Los Angeles, como protagonista tenía a un conejo dientudo y solitario que pronto se convirtió en un suceso 'underground' en Los Angeles por lo que Matt realizó 500 copias en lugar de las 20 que tenía pensado hacer.

En 1980, su cómic empezó a publicarse en Los Angeles Reader, un periódico semanal donde Matt trabajó como editor y repartidor.

Esta tira cómica fue muy bien aceptada y apareció en 250 periódicos alrededor del mundo, más tarde se publicaron 8 libros de "LIFE IN HELL". Otra de las publicaciones que tuvo bastante éxito es "BYNKIS GUIDE TO LOVE", una vista cínica del amor y las relaciones humanas

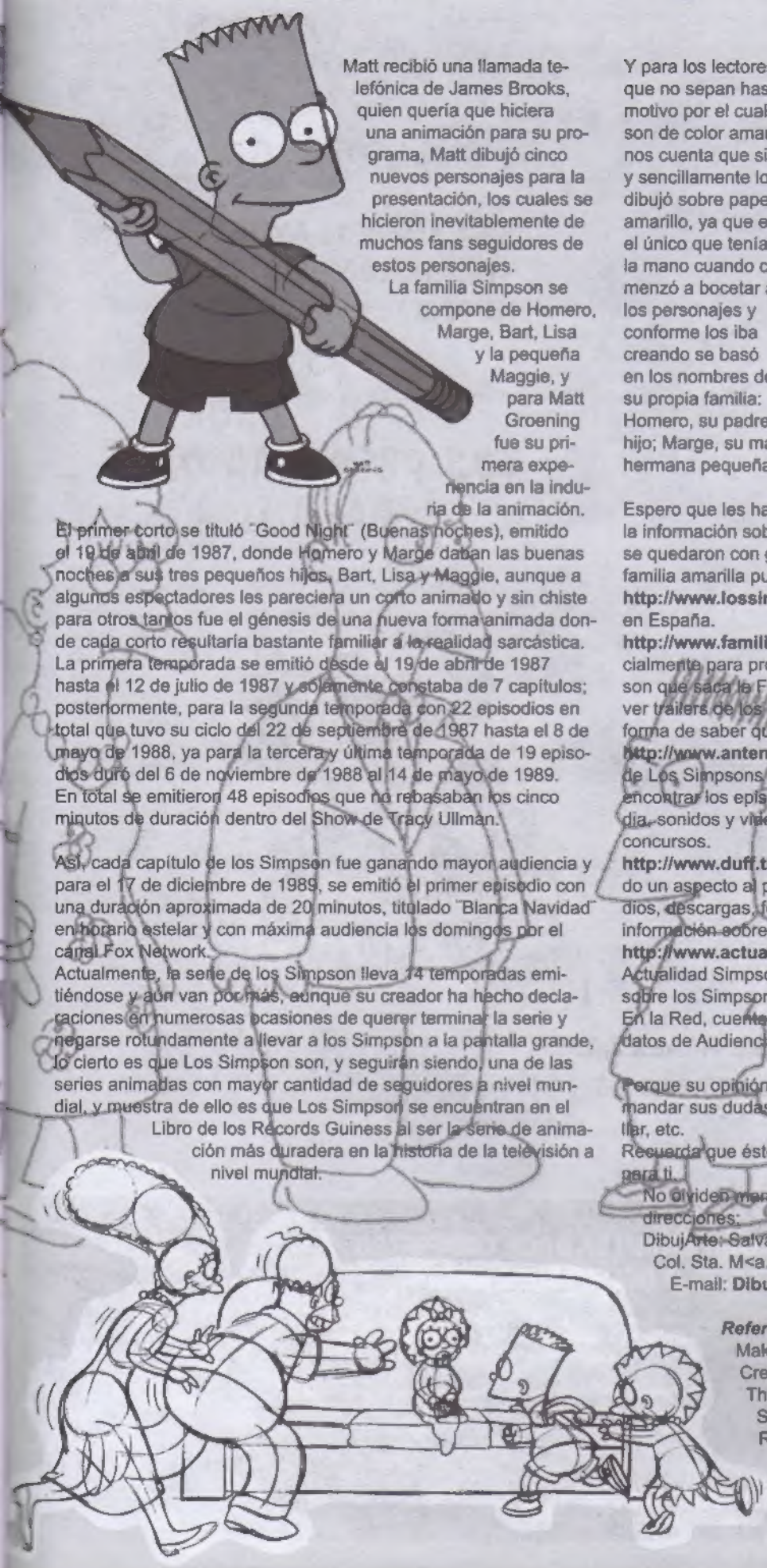
El 8 de septiembre de 1986, los Simpson hicieron su debut en dos minutos de sketch en el Show de Tracy Ullman, durante tres temporadas.

Matt recibió una llamada telefónica de James Brooks, quien quería que hiciera una animación para su programa, Matt dibujó cinco nuevos personajes para la presentación, los cuales se hicieron inevitablemente de muchos fans seguidores de estos personajes.

La familia Simpson se compone de Homero, Marge, Bart, Lisa y la pequeña Maggie, y para Matt Groening fue su primera experiencia en la industria de la animación.

El primer corto se tituló "Good Night" (Buenas noches), emitido el 19 de abril de 1987, donde Homero y Marge daban las buenas noches a sus tres pequeños hijos, Bart, Lisa y Maggie, aunque a algunos espectadores les pareciera un corto animado y sin chiste para otros tantos fue el génesis de una nueva forma animada donde cada corto resultaría bastante familiar a la realidad sarcástica.
La primera temporada se emitió desde el 19 de abril de 1987 hasta el 12 de julio de 1987 y solamente constaba de 7 capítulos; posteriormente, para la segunda temporada con 22 episodios en total que tuvo su ciclo del 22 de septiembre de 1987 hasta el 8 de mayo de 1988, ya para la tercera y última temporada de 19 episodios duró del 6 de noviembre de 1988 al 14 de mayo de 1989.
En total se emitieron 48 episodios que no rebasaban los cinco minutos de duración dentro del Show de Tracy Ullman.

Así, cada capítulo de los Simpson fue ganando mayor audiencia y para el 17 de diciembre de 1989, se emitió el primer episodio con una duración aproximada de 20 minutos, titulado "Blanca Navidad" en horario estelar y con máxima audiencia los domingos por el canal Fox Network.
Actualmente, la serie de los Simpson lleva 14 temporadas emitiéndose y aún van por más, aunque su creador ha hecho declaraciones en numerosas ocasiones de querer terminar la serie y negarse rotundamente a llevar a los Simpson a la pantalla grande, lo cierto es que Los Simpson son, y seguirán siendo, una de las series animadas con mayor cantidad de seguidores a nivel mundial, y muestra de ello es que Los Simpson se encuentran en el Libro de los Récords Guiness al ser la serie de animación más duradera en la historia de la televisión a nivel mundial.



Y para los lectores y televidentes que no sepan hasta la fecha el motivo por el cual Los Simpson son de color amarillo, Matt nos cuenta que simple y sencillamente los dibujó sobre papel amarillo, ya que era el único que tenía a la mano cuando comenzó a bocetar a los personajes y conforme los iba creando se basó en los nombres de su propia familia: Homero, su padre e hijo; Marge, su madre; Lisa, su hermana mayor y Maggie su hermana pequeña.

Espero que les haya gustado este artículo. Cabe mencionar que la información sobre Los Simpson es bastante extensa, así que si se quedaron con ganas y quieren saber más sobre esta singular familia amarilla pueden visitar las siguientes páginas en la Red:
**http://www.lossimpson.fox.es/** : información de los Simpson en España.
**http://www.familiasimpson.com** : esta página fue creada especialmente para promocionar todo el merchandising de Los Simpson que saca la FOX a la venta, como los videos y DVD, puedes ver trailers de los packs, animaciones, personajes y una divertida forma de saber qué es el DVD.
**http://www.antena3.com/simpsons/** : esta es la página oficial de Los Simpsons en España, creada por Antena 3. Aquí podréis encontrar los episodios que se van a emitir, archivos multimedia, sonidos y videos, personajes, curiosidades, todo tipo de concursos.
**http://www.duff.tk/** : Una web de los Simpson con mucho contenido un aspecto al periódico de Spingfield. Contiene guía de episodios, descargas, fotos de una réplica de la casa de Los Simpson, información sobre los nuevos episodios...
**http://www.actualidadsimpson.com/** :
Actualidad Simpson es una de las mejores páginas de información sobre los Simpson en España que puedas encontrar
En la Red, cuenta con una sección de fotogramas, información, datos de Audiencia desde 2000 y una guía de cómics.

Porque su opinión es muy importante para nosotros, no olviden mandar sus dudas, quejas, opiniones, críticas, temas a desarrollar, etc.
Recuerda que éste también es tu espacio y para ello trabajamos para ti.

No olviden mandar sus cartas y/o E-mails a las siguientes direcciones:

DibujArte: Salvador Díaz Mirón #156
Col. Sta. M<a. la Ribera. Méx. D.F. C.P. 06400
E-mail: **Dibujoswaldo@hotmail.com**

***Referencias:***

Making of The Simpsons (The Simpsons Archive)
Creation Theory (The Simpsons Folder)
The Making of The Simpsons (Pick's Tribute to The Simpsons)
Reardon on Helming

# 40 Y 20...

HACE ALGUNOS AYERES CELEBRAMOS NUESTRO ESPECIAL NÚMERO 20

AHORA NOS PREPARAMOS PARA EL 40

## CONCURSOS, REGALOS Y SORPRESAS

ADEMÁS, UN CÓMIC REALIZADO POR EL EQUIPO CREATIVO DE DibujArte

EDITOPOSTER

## ¿TE FALTA ALGÚN EJEMPLAR PARA COMPLETAR TU COLECCIÓN, O DESEAS SUSCRIBIRTE?

Para obtener ejemplares atrasados, recuerda...

1. Estamos en todas las convenciones de cómics y en nuestro Stand se encuentran todas nuestras revistas.
2. Puedes ir directamente a la Editorial para adquirirlas.
3. Solicita que te las envíen por correo.

Puedes hacer este trámite por vía telefónica o Internet.

Si radicas en el D.F., acude a nuestras oficinas ubicadas en **Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Sta. María la Ribera**, de 10:00 a 14:00 hrs. y de 15:00 a 18:00 hrs.

Por Internet, conéctate a **www.editoposter.com**, o directamente a **suscripciones@editoposter.com**, o comunícate con el **Sr. Rafael Esquivel** al **Tel. 55 41000 6 Ext. 112**, él te atenderá con mucho gusto. Recuerda, **Editoposter** tiene un plan para que ganes mucho dinero vendiendo nuestras revistas.

**Conviértete en Distribuidor Autorizado Editoposter, te esperamos.**

# SI TE GUSTA DIBUJAR, VEN A LA

# ESCUELA PROFESIONAL DE DIBUJO

Donde podrás aprender a realizar tus propios Personajes y a darle forma a tus Ideas por medio del Dibujo de ...

# CÓMICS
# HISTORIETA
# PUBLICITARIO Y
# EDICIÓN POR COMPUTADORA

ÚNICA ESCUELA CON PROGRAMAS INCORPORADOS A LA S.E.P., CLAVE 09PBT-0702-W

**PLANTEL CENTRO**

Visítanos en Colón No. 1 Desp. 26
Col. Centro (Atrás del Metro Hidalgo)
Entre el Cinemex Real y La Alameda Central

**5512-63-89 y 5512-06-23**

**PLANTEL ECATEPEC**

Te esperamos en: Av. Revolución (30-30) No. 17,
(Entre Av. Juárez Norte y Nicolás Bravo),
San Cristóbal Centro

**5770-98-94**

**Y AHORA TAMBIÉN EN C. IZCALLI**

Jesús Vinchez s/n Edificio Abba Desp. 3
Junto a Plaza Octagón, Centro urbano de Cuautitlán, Izcalli

**5873-08-83**

**PRÓXIMAMENTE MÁS CERCA DE TI, ESTAREMOS EN IZTAPALAPA, CD. SATÉLITE Y CLASES POR INTERNET**

8va
30,31 Oct. 1,2 Nov.
Octava Reunión Manga Cómic
Centro de Convenciones Tlatelolco
Eje Central Esquina Eje Dos Norte
55 16 83 00 www.expotnt.com
Dibujo Ganador: Eva Paola Cruz
TNT
Banya
BUSCA LA TAQUILLA ESPECIAL DE CONEXIÓN MANGA, DONDE TENDRÁS UN ACCESO RÁPIDO Y VIP. NO TE PIERDAS CONEXION MANGA No. 100, QUE EN EXCLUSIVA TE REGALA UN ESPECTACULAR CD DE BANYA, CREADORES DE LA MÚSICA DE PUMP IT UP.
CONEXIÓN MANGA, TU ENTRADA A LOS MEJORES EVENTOS.
CON LA PRESENTACIÓN DE ESTE EJEMPLAR, LOS DÍAS 1 Y 2 DE NOV.
COMPRA UN BOLETO Y CM, TU REVISTA FAVORITA, TE REGALA UNA ENTRADA